PHANTASY STAR UNIVERSE™
ファンタシースターユニバース

Xbox Live®サービスやXbox 360™とブロードバンド回線の接続に関する詳細は、
http://www.xbox.com/jp/をご覧いただくか、以下の電話番号にお問い合わせください。

Xbox カスタマーサポート

フリーダイヤル： 0120-220-340

※フリーダイヤルがご利用いただけない場合は、03-3570-8261 をご利用ください。

受付時間：10：00 ～ 18：00 （弊社休業日、日祝祭日を除く）

この商品に関するお問い合わせ先

株式会社セガ 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
セガ カスタマーサポート ナビダイヤル **0570-000-353**
ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしておりません。
受付時間10:00～17:00 月～金（祝日及び弊社指定休日を除く）
※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。

※弊社の商品は、常に調査･研究･改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

 | 683-00326

XBOX 360™ XBOX LIVE®



■ 安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。
この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔のけいれん、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。
また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。
このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。
あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

●テレビから離れて座る
●画面の小さいテレビを使う
●明るい部屋でゲームをする
●疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360™ 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■ テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

■ CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。尚、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト（http://www.cero.gr.jp/）をご覧ください。

■ このゲームをセーブするためには、最低 4MB の空き容量が必要です。

このたびは Xbox 360™ 専用ソフト『PHANTASY STAR UNIVERSE』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこのマニュアルを必ずお読みください。



目次

※本マニュアルでは、本ソフトのオンラインプレイを行うゲームモード名は **〈Xbox Live〉**、Xbox 360 でお楽しみいただけるネットワークサービスの総称は **Xbox Live** と記載しています。

それは遙か遠いところのお話

母なる太陽と
3つの惑星を持つ
グラール太陽系――

ガーディアンズ・コロニー

惑星間警護組織であるガーディアンズが所有する超大型コロニー。ガーディアンズ関係者を中心に、100万の人々が、種族にこだわることなく平等に生活している。

ヒューマン

繁殖力と環境適応能力に優れ、心身のバランスのとれた種族。4種族の中では最も数が多く、どの星でも見られるが、特にパルムに数多く暮らしている。



物語の舞台となる神秘と冒険の星々

グラール太陽系

3つの可住惑星を有するグラール太陽系には、人間（ヒューマン）以外に3つの種族が存在し、それぞれが独自の価値観を持って共存しています。

そこに住むヒューマンと
彼らから生まれた
キャスト
ニューマン
ビースト



キャスト

ヒューマンに使役される人工生命体として創造された種族だが、現在では、惑星パルムを支配するまでになっている。理論的思考と精密な動きが得意。

第一惑星パルム

キャストが支配する惑星。元来は豊かな自然を誇る星だったが、それらは500年にわたる大戦によって失われ、今は人工的に再生された自然環境が構築されている。

ニューマン

より高い能力を持った人類として生み出された種族。神経の反射速度や記憶力、思考力などに非常に高い能力を発揮するが、肉体的にはヒューマンに劣る。



第二惑星ニューデイズ

水と自然に恵まれた、美しい惑星。主にニューマンたちが暮らしており（全体の8割）、超巨大宗教であるグラール教の教えに基づいた、宗教国家として成り立っている。

4つの種族は500年にも渡る戦争後
互いに共存する道を選んだ

平和が訪れて100年――

ビースト

過酷な環境下での肉体労働のために創造された種族。優れた身体能力と、“ナノブラスト”と呼ばれる変身能力を持つ。主に惑星モトゥブで暮らしている。



誰も知らないところで
滅びの足音は近づいていた

第三惑星モトゥブ

豊かな資源を産出する惑星だが、自然環境は厳しく、地表の多くを砂漠が覆っている。ローグスと呼ばれるならず者たちの裏社会が強い力を持っていることでも知られる。

組織とキャラクター

ここでは、ファンタシースターユニバースの世界に登場する、組織と人物について紹介します。それぞれ異なる立場や考え方を持ち、太陽系各地で活動しています。

ガーディアンズ

グラール最大の警護組織

太陽系全域をカバーしきれない太陽系警察に代わり、一時的な警察権限を与えられて活動するのが、惑星間警護組織だ。ガーディアンズは、その中で最大の規模を誇る組織である。

熱血で前向きな
新米ガーディアン

イーサン

種族：ヒューマン
性別：男
年齢：17歳



イーサン・ウェーバー。単純で無鉄砲だが、行動力とまっすぐな性格で何事にも立ち向かっていく少年。SEED襲来事件の中、人を助けることの素晴らしさを実感し、ガーディアンズの門を叩く。

ハンデを背負って
強く生きる少女

カレン

種族：ニューマン
性別：女
年齢：17歳



カレン・エラ。17歳ながら、すでに3年の実戦経験があり、ガーディアンズの訓練生となったイーサンの教官を務める。ニューマンながら“テクニック”が使えないというハンデを背負っている。

仲間思いな
イーサンたちの兄貴分

レオ

種族：ビースト
性別：男
年齢：31歳



レオジーニョ・サントサ・ベラフォート。情に厚いが、落ち着いた貫禄を漂わすベテラン隊員。

ヒューガ

種族：ヒューマン
性別：男
年齢：17歳



ヒューガ・ライト。イーサンとは訓練校の同期で、剣の腕では彼を凌ぐ。軟派だが根は真面目。

訓練校時代からの
イーサンの
ライバル

同盟軍

三惑星の秩序を守る軍隊

略称「A.M.F.」。各惑星政府の共同出資によって維持されているが、指揮系統は独立しており、完全な中立を保っている軍隊。人員のほとんどはキャストが担っている。

キャスト至上主義者の
職業軍人

カーツ

種族：キャスト
性別：男
年齢：27歳



フルエン・カーツ。対SEED部隊の厳格な軍人。キャスト至上主義者であり、他種族には必要以上に厳しい。

マガシ

種族：キャスト
性別：男
年齢：67歳



レンヴォルト・マガシ。遺跡の調査を行うエンドラム機関の一員。一種の傭兵として、実戦部隊を率いる。

戦いを愛するレリクス統括部隊隊長

グラール教団

星霊を奉ずる一大宗教

“星霊”を信奉するグラール太陽系最大の宗教組織。惑星ニューデイズの統治機関でもあり、ニューマンを中心に信仰されているが、他種族・他惑星にも信者は多い。

教団の象徴たる幻視の巫女

ミレイ

種族：ニューマン
性別：女
年齢：17歳



ミレイ・ミクナ。信者の敬愛を一身に受ける「幻視の巫女」。清楚で穏やかだが、芯には強さを秘めている。

祭祀と儀式を統括する教団幹部

ドウギ

種族：ニューマン
性別：男
年齢：44歳



ドウギ・ミクナ。ミレイの父であり、教団幹部である4人の「星霊主」のひとり。極めて厳格な人物。

ルツ

種族：ニューマン
性別：男
年齢：28歳



教団の若き
カリスマ指導者

教団最高幹部である「星霊主長」。穏やかな物腰は多くの人を魅了するが、教団以外の者には厳しい面も。

奔放なならず者たち

ローグス

常習的な犯罪者やならず者などを総称してローグスという。広大なグラール太陽系では、犯罪の取り締まりにも限度があり、大規模な勢力を形成している犯罪結社も少なくない。



ヒル・ボル
種族：ニューマン
性別：男
年齢：26歳

ノ・ボル
種族：ヒューマン
性別：男
年齢：21歳

ド・ボル
種族：ビースト
性別：男
年齢：18歳

ビッグになることを夢見る三兄弟

ビッグな悪党を目指す小悪党トリオ。種族が違うことからわかるとおり、実の兄弟ではなく、契りを交わした義兄弟である。ずる賢いヒル・ボルがリーダーとなり、肉体労働担当のノ・ボル、意外とメカに強いド・ボルの3人で、日々悪事に精を出している。



タイラー
種族：ビースト
性別：男
年齢：29歳

無駄な殺生を嫌う宇宙海賊

アルフォート・タイラー。その実力と、義賊的な信念を貫く生き方で、ローグスたちから一目置かれている宇宙海賊。

たくましく生きる

その他の人々

グラール太陽系で活動しているのは、力を持った組織や犯罪者だけではない。むしろ、なんの力も持たない普通の人々こそが、グラールの繁栄を支えているのである。

活発でしっかり者のイーサンの妹



ルミア
種族：ヒューマン
性別：女
年齢：13歳

ルミア・ウェーバー。イーサンの妹。兄に甘える反面、無茶な行動のフォローをしたりもする。



ノルフェ
種族：キャスト
性別：女
年齢：20歳

牧場で働く心優しいキャスト

パルムの牧場で暮らす2人。キャストのノルフェが、ヒューマンであるカラムの面倒を見ている。

両親を失った引っ込み思案の少年

カラム
種族：ヒューマン
性別：男
年齢：7歳

キーワード

3つの惑星、4つの種族、フォトン、そしてSEED。科学と神秘に彩られたグラール太陽系のキーワードを、簡単に紹介しておきましょう。

グラール太陽系の文化と歴史

エンドラム機関
「レリクスの保全」が目的であるという以外、その多くが謎となっている、同盟軍内の特務組織。

グラール教
グラール教団が布教する宗教。星霊を敬い、星霊の導きに従い、星霊と共に生きることを教義とする。

幻視
星霊に干渉し、過去や未来の事象を読みとるという力。ごく限られたニューマンだけが使えるという。

三惑星交通公社（略称「TTB」）
三惑星内外の交通網を管理・運営する特殊法人。

星霊
グラール教内における、フォトンの呼称。

大戦
かつてグラール太陽系全域を舞台に繰り返された戦争。500年の間に17度の大戦が勃発した。

タルカス三惑星同盟条約
通称「同盟」。三惑星政府により、100年前にタルカス・シティで締結された、恒久平和条約。

レリクス
1万2千〜数千年前に作られたとされる、旧文明の遺跡。

フォトンの力

フォトン
グラール太陽系の科学基盤となっているエネルギー。宇宙に満ちている。

Aフォトン
アドバンスト・フォトン・エネルギー。Aフォトン結晶によって発生するエネルギー。

Aフォトン結晶
フォトン粒子が結晶化した高エネルギー物質。空間制御の力を持つ。

テクニック
フォトンを触媒として、精神エネルギーで様々な超常現象を引き起こす技術。

ナノトランス
物質を歪曲空間へと送り込む技術。

フォトン粒子
人工的に発生させたのではなく、自然界に存在しているフォトンの呼称。

歪曲空間
Aフォトンの制御によって発生させる、三次元を超越した空間。

SEED災害とその対策

Aフォトン生命体
凶暴化した原生生物やSEEDフォームの総称。Aフォトン結晶を精製できる。

SEED
3惑星同盟締結100年後、突然、グラール太陽系に飛来し始めた生命体。

SEEDウィルス
原生生物を凶暴化させる元凶。厳密にはウィルスではなく、ウィルスと非常に良く似た性質を持つ微小な寄生生命体。ヒトには寄生できないとされる。

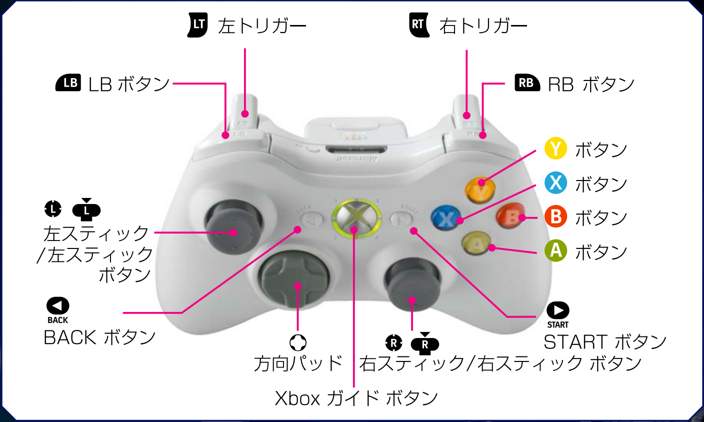
SEED協約
いかなる分野・方面においても、SEEDを勝手に研究する事を禁じた協約。

SEEDフォーム
SEED内から出現する、攻撃的な生命体。凶暴化した原生生物とは区別する。

対SEED遊撃隊(C.S.U.)
同盟軍に新設された、専従でSEED災害に対処する特殊部隊。

Xbox 360™コントローラーの使い方

Xbox 360 コントローラー



方向パッド	メニューでのカーソル移動、メニューでのページ送り
左スティック	キャラクターの移動
右スティック	追尾カメラ／自己視点カメラの操作
STARTボタン	メインメニューの表示／非表示、ムービースキップ
BACKボタン	使用しません
Aボタン	メニューでの決定、キャラクターとの会話、調べる、アイテムを拾う
Bボタン	メニューでのキャンセル、アクションパレットの呼び出し
Yボタン	打撃系武器のスキル、法撃系武器のテクニック（射撃系武器では使用しない）
Xボタン	通常攻撃（打撃・射撃）、バレット（射撃）、テクニック（法撃）
LBボタン	視界を正面に修正、押しながら移動でステップ、敵をロックオン ウィンドウのページ切り替え
RBボタン	片手武器の切り替え、法撃系武器でのテクニック切り替え ウィンドウのページ切り替え
左トリガー	ウィンドウのページ切り替え
右トリガー	ウィンドウのページ切り替え
左スティックボタン	使用しません
右スティックボタン	追尾カメラ／自己視点カメラの切り替え

※本ソフトは、振動機能に対応しています。振動機能のON／OFFは、Xbox ガイドボタンのメニュー「個人設定」から「振動のオンとオフ」の項目で切り替えることができます。

ゲームの流れ

ゲームは、１人でプレイする「ストーリーモード」と、多人数で協力してプレイできる「Xbox Live®」に分かれています。

ゲームの始め方

プレイしたいモードを選択して、ゲームを始めてください。

タイトル画面

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、プレイできる2つのモード※が表示されます。

〈ストーリーモード〉

１人プレイ用のモードです。このモードでは、イーサン・ウェーバーを主人公とした物語が展開します。

〈Xbox Live〉→P.40

ネットワーク上でオンラインプレイを行うモードです。通信回線を利用して、多人数での同時プレイが可能です。

※他にも隠された「エクストラモード」が……？

ニューゲーム

ストーリーモードを最初から始める場合に選択します。

コンティニュー

記録したデータをロードして、ストーリーモードを再開します。

データ画面

セーブデータの一覧からロードするデータを選択するとゲームが再開されます。

セーブ



ストーリーモードの進行中データの保存は、マップ中にあるセーブマーカーや、各章の終了後に表示されるセーブ画面で行うことができます。ハードディスクまたはメモリー ユニットにゲームデータを作成し、進行中のデータを4個までセーブできます。

各章の流れ

ストーリーモードは章立てになっています。各章は、以下のような流れで進行していきます。

イントロダクション

グラール太陽系の成り立ちが語られる



各章の導入として、グラール太陽系の歩みがムービーで語られ、ゲームの世界観が紹介されます。

↓

オープニングテーマ

章の開幕を飾るテーマソング



ムービーとともに流れるストーリーモードのテーマソングです。各章の冒頭に流れ、物語の始まりを告げます。

↓

ゲーム本編

戦いと冒険がイーサンを待ち受ける



主人公のイーサンを操作して物語を進めていく、ストーリーモードのメインとなる部分です。キャラクター同士の会話や敵との戦闘などを行っていきます。

↓

エンディングテーマ

ひとつの冒険の終わりを告げる



章の終わりに流れる物語のエンディングテーマです。この曲が流れると、その章は終了となります。

↓

次章予告

次の物語を少しだけ紹介

次の章のストーリーが少しだけ紹介されます。

↓

セーブ画面

クリアデータを記録する

章をクリアした時点のデータを保存できます。

↓

次の章へ

メインメニュー

ゲームの本編中にSTARTボタンを押すと、メインメニューが表示されます。ここでは、さまざまな情報を閲覧することができます。

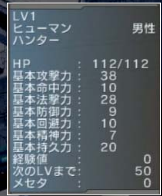
キャラクター情報

キャラクターの各種データを閲覧する項目。

現在のキャラクターの状態や装備などを確認できます。

ステータス

キャラクターの能力が表示される項目です。



●**LV**
現在のキャラクターのレベルです。

●**種族・性別**
キャラクターの種族と性別です。

●**タイプ**
現在のキャラクターの戦闘タイプです。

●**HP**
キャラクターのHP／最大HPです。

●**基本攻撃力**
攻撃の強さを表します。

●**基本命中力**
打撃・射撃攻撃の命中しやすさです。

●**基本法撃力**
テクニックを使用した時の威力を表します。

●**基本防御力**
敵の攻撃を受けた際の防御力を表します。

●**基本回避力**
敵の攻撃を回避する能力を表します。

●**基本精神力**
テクニックに対する防御力を表します。

●**基本持久力**
状態異常などへの抵抗力を表します。

●**経験値**
獲得している経験値です。

●**次のLVまで**
次のレベルへ上がる為に必要な経験値量です。

●**メセタ**
キャラクターの所持金額です。

装備品一覧

キャラクターが装備している装備品が表示されます。手に入れたアイテムの装備は「所持品（→P.12）」で可能です。

フォトンアーツ一覧

現在キャラクターが使用できる特殊技能が、一覧で表示されます。フォトンアーツの詳しい説明については、P.34を参照してください。

タイプ一覧

条件を満たすと、ガーディアンズ・コロニー5Fのタイプセレクトカウンターで、3種類の戦闘タイプを選ぶことができます。各タイプの特徴は以下の通りです。

- **●ハンター**：高い攻撃力をもち、接近戦にすぐれたビギナー向け戦闘タイプで、バランスの取れた能力を持つ。打撃系武器の扱いに秀でている。
- **●レンジャー**：遠距離から敵を狙い、仲間の援護にも適した中級者向け遠距離戦用戦闘タイプ。命中力補正が高く射撃系武器の扱いに秀でている。
- **●フォース**：テクニックを主に使用して様々な役割を担う事ができる上級者向け戦闘タイプ。法撃力補正が高く法撃系武器の扱いに秀でている。

所持品

所持しているアイテムの装備や使用を行う項目です。

所持品の項目は、以下の3つの情報で構成されています。



●所持品総数
所持しているアイテムの数です。（　）内の数字は、表示されているカテゴリーのアイテム数を、右の数字は所持アイテムの総数／最大所持アイテム数を表しています。

●リストウィンドウ
カテゴリーごとのアイテムが一覧で表示されます。カテゴリーは武器、防具、アイテム、服・パーツ、合成・ルームグッズの5つがあり、方向パッド⬅➡で切り替えが可能です。また、Yボタンでリストのソート方法を選ぶことができます。

●ステータスウィンドウ
アイテムの性能や使用時の効果などが表示されるウィンドウです。リストウィンドウでアイテムにカーソルを合わせると表示されます。LB・RBボタンでページ切り替え、さらにウィンドウが表示された場合、左トリガー・右トリガーでページ切り替えができます。

〈ステータスウィンドウの見方：打撃系武器の場合〉



- メーカーロゴ／グレード（→P.31）／装備品名
- メーカー名／強化した回数（→P.36）
- 現在のPP（フォトンポイント→P.25）／最大PP
- 攻撃力／総合攻撃力
- 命中力／総合命中力
- 属性色／属性ボーナス値
  赤（炎）⇔青（氷）、黄（雷）⇔橙（土）、ピンク（光）⇔紫（闇）、緑（無属性）。相反する属性に対してボーナスダメージ。無属性はボーナスダメージなし。同属性はマイナスダメージ。
- 装備に必要な基本攻撃力／現在の基本攻撃力

※射撃系武器・法撃系武器も同様の仕組みで表示されます。
※ショップで武器購入時にできる「比較」や防具変更時に、値が上昇する場合は赤、下降時は青で数字が表示されます。

また、ページを切り替えることで、アイテムの種類に応じてセットしているフォトンアーツ（→P.34）やユニット（→P.37）、説明などを見ることができます。

●装備・使用方法

武器……武器を選び「パレット入れ替え」でアクションパレットにセットすると、戦闘で武器を使用できます（→P.22）。また「フォトンアーツをリンク」でリンクさせたいフォトンアーツ（→P.34）を選ぶことができます。「PP回復アイテムを使う」は、選択した武器に対して使用できるアイテムがあると、そのアイテムを選んで使用できます。

防具……防具を選び「防具を装備する」でシールドライン（→P.37）を装備できます。また、シールドラインに対応したユニットもセットすることができます。

アイテム……アクションパレットにセットできる物、その場で使用できる物、持っているだけで効力を発揮する物などがあり、それぞれ選択時に可能な項目が表示されます。

服・パーツ……所持している服・パーツの説明を確認できます。

合成・ルームグッズ…マイルームでのみ使用できます。

マップ

ステージのマップを表示・確認できる項目です。

プレイヤーのいるエリアを確認できるマップを表示します。このマップには、プレイヤーや敵の位置なども表示されます。マップは方向パッドで動かせる他、LBボタンで拡大、RBボタンで縮小することも可能です。なお、ガーディアンズ・コロニーやシティ内のマップは表示されません。

パーティー

パーティーに関する項目です。詳しくはP.23をご覧ください。

●パーティー結成
パートナーカードからパーティーを組みたいメンバーを選び、パーティーを結成します。

●パーティー解散
結成したパーティーを解散します。

システム

ゲーム環境の変更やゲームを終了するための項目です。

オプション

ゲームの各種設定を変更したり、変更した環境設定を初期状態に戻すことができます。

●文字表示速度
文字の表示速度を、瞬間表示／普通から設定します。

●BGMボリューム
ゲーム中のBGMのボリュームを10段階から設定します。

●SEボリューム
ゲーム中の効果音のボリュームを10段階から設定します。

●レーダーマップ表示
レーダーマップの表示を方角を基準／カメラを基準から設定します。

●ボタン詳細表示
A・Y・Xボタンに対応する操作の詳細表示を常に表示／一定時間表示／OFFから設定します。

●メインメニューのカーソル位置
メインメニューを開いたとき、前回開いたカーソル位置を保存するか設定できます。

●カメラ操作
追尾カメラ・自己視点カメラ操作の、回転・上下操作時における初期設定／リバースを切り替えることができます。

●片手武器／テクニック切り替え
片手武器と一部の法撃系武器でのテクニックの切り替え方法をホールド（入力している状態でのみ切り替え）／クリック（入力ごとに切り替え）から設定します。

●ロックオン
敵を攻撃する際のロックオン方法をホールド（入力している状態でのみロックオン）／クリック（入力ごとに切り替え）から設定します。

●RBボタン／LBボタン設定
RBボタン／LBボタンの操作を切り替えることができます。

●明るさ設定
5段階で画面の明るさを切り替えることができます。

●戻る
システムメニューに戻ります。

●初期設定に戻す
今までに変更したオプション設定を初期状態に戻すことができます。

ドルビーデジタルで再生するには

このゲームはドルビー®デジタル5.1に対応しています。ドルビーデジタル5.1サラウンド音響でお楽しみいただくためには、マイクロソフト® Xbox 360™ 本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを、必ず光デジタルケーブルで、Xbox 360 D端子 HD AVケーブル、Xbox 360 コンポーネント HD AVケーブル、Xbox 360 VGA HD AVケーブル、Xbox 360 S ビデオ AVケーブルのいずれかを使用して接続してください。また、必ず Xbox ダッシュボードの「システム」から「本体の設定」を選択したのち、「オーディオ」の中から「デジタル出力」を選んで、最後に「ドルビーデジタル5.1」を選択してください。

ゲーム終了

ゲームを終了することができます。この項目を選択すると、セーブしていないデータは失われてしまうので注意が必要です。

ガーディアンズ・コロニー

イーサンの冒険の多くは、ガーディアンズ・コロニーから始まります。ここでは、まさに行動の拠点といえる、コロニーでの行動を中心に説明します。

ミッション前の行動

コロニーでは、5階層からなるフロアを自由に移動し、さまざまな行動をとることができます。以下に、その代表的なものを挙げてみましょう。

キャラクターと会話

各所にいるキャラクターと会話することができます。他愛のない世間話から、ためになるものまで、その内容はさまざまです。

ショップ・施設を利用

数多くあるショップや施設を利用できます。充分なメセタ（ゲーム内の通貨）があれば、冒険に役立つ装備や道具を手に入れることができるでしょう。

戦闘タイプを変更

始めは「ハンター」のイーサンですが、ストーリーが進むと5Fガーディアンズ本部のタイプセレクトカウンターで、他のタイプに変更することができます。

他惑星のシティへ行く

ストーリーを進めるうちに、4Fから3つの惑星、パルム・ニューデイズ・モトゥブの各シティへ行くことができるようになります。

フリーミッション

ストーリーが進むとフリーミッションを受けられるようになります。4Fのミッションカウンターで依頼内容を確認し、好きなミッションを選択しましょう。1度引き受けたミッションを後から破棄することもできます。また、パートナーカード（3章以降で手に入ります）を持っているキャラクターならば、パーティーメンバーとしてフリーミッション中に行動を共にすることができます。

マイルーム（ガーディアンズ宿舎）

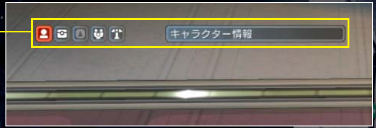
1Fから移動できる、イーサンの個室「マイルーム」では、主に、パートナーマシナリーのピートによる各種サポートが受けられます（→P.18）。

ゲームデータのセーブ

ガーディアンズ・コロニーでは、4Fのセーブマーカーでゲームデータを記録できます。また、マイルームにも、セーブマーカーがあります。

画面の見方（シティ）

ここでは、ガーディアンズ・コロニーや各シティで行動する際の画面の見方と、ゲーム中に発生する、いろいろな画面情報について説明します。



メインメニュー
STARTボタンを押すことで、メインメニュー（→P.11）が表示されます。STARTボタン、Bボタンで消去できます。



簡易ステータス表示
イーサンのレベル、HPの最大値と現在値を表示します。また、HPバーの下の黄色いバーで、次レベルまでの経験値の蓄積度合いが表されます。同行者がいる場合は、そのレベルとHPも表示されます。

ロックオンカーソル
アイテムや操作可能な装置などを示すカーソルです。Aボタンで対象を操作することができます。

Aボタン表示
他のキャラクターと会話可能な場合、アイテムを拾える場合、装置などを操作可能な場合などに表示されます。

さまざまな状況での画面情報

上記のもの以外にも、ゲーム中には、状況に合わせてさまざまな画面・情報が表示されます。以下に、その代表的なものを紹介します。

●吹き出し



キャラクターとの会話を行うと、吹き出しによってセリフが表示されます。Aボタンを押すことで、次のセリフへと移行します。

●カットイン



シーンの演出として、イーサンや、他のキャラクターの顔とセリフが、画面にカットインされることがあります。

●ムービーシーン



特定の場面では、ムービーによって、より美しい映像によるシーン表現が行われます。ムービーは、STARTボタンでスキップできます。

●ショップなどのウィンドウ



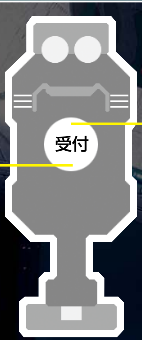
ショップで買い物をする場合や、何らかの施設を利用する場合には、専用のメニューウィンドウが表示されることがあります。

「ガーディアンズ・コロニー」ガイド

5つのフロアからなるガーディアンズ・コロニーには、多くのショップや施設が用意されています。何があるのかを知って、うまく活用していきましょう。

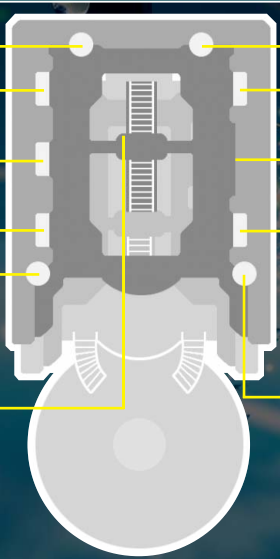
5F

最上階となる5Fは、ガーディアンズ本部となっています。イーサンたちはここで任務を受けたり、さまざまな手続きを行います。



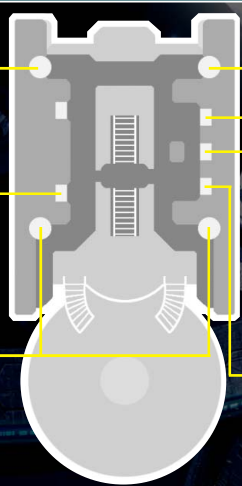
4F

ガーディアンズ・コロニーの、交通の中心としての役割を果たしているのが、この4Fです。セーブマーカーもあり、セーブが可能です。



3F

3Fにはファッション系の店やCLUBなどが集まり、主に〈Xbox Live〉で活用されるフロアとなっています。

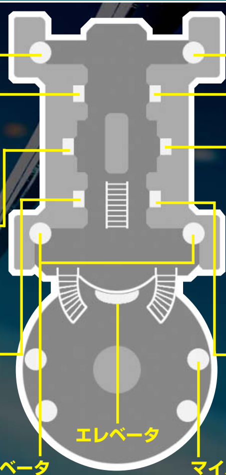


2F

店が集中した2Fでは、冒険に必要な各種装備・アイテムが売買されています。利用頻度の高いフロアといえるでしょう。

1F

居住区への玄関口となっているのが1Fの「セントラル・テーブル」です。イーサンのマイルームへも、ここから移動することができます。



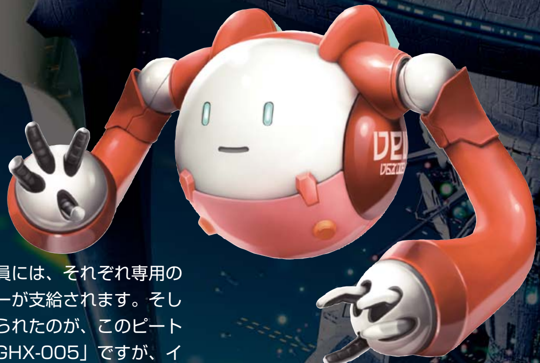
マイルーム（ガーディアンズ宿舎）



「マイルーム」とは、その名の通りイーサンの自室のことです。ここには、セーブマーカーがあり、ゲームデータを記録することができます。また、ドレッシングルームで服を着替えることもできます。しかし、それ以上にゲームに役立つのが、パートナーマシナリーのピートです。ここでは主に、ピートの機能について説明します。

ピートのサポート

マイルームでピートに近づきAボタンを押すと、ピートを使うためのメニュー「倉庫を使う」「Pマシナリー機能」がストーリーが進むにつれて表示されます。「Pマシナリー機能」を選んだ場合は、さらに詳しいメニューが表示されます。



GHX-005 “ピート”

ガーディアンズの隊員には、それぞれ専用のパートナーマシナリーが支給されます。そして、イーサンに与えられたのが、このピートです。正式名称は「GHX-005」ですが、イーサンは、それでは親しみが無いと、以前飼っていたペットの名前をつけました。

倉庫を使う

「倉庫を使う」では、持ちきれなくなったアイテムやメセタを、ピートに預けて保管してもらうことができます。もちろん、前に預けておいたアイテムを持ち出すことも可能です。フィールドに出かける前に所持品の量を調整し、冒険中に持ち物がいっぱいにならないようにしましょう。

Pマシナリー機能

「話す」を選ぶと、ピートからその章で行う任務や最近出会った人物についての詳細、あるいは組織や場所に関する事柄など知っておくとよりゲームを楽しめる情報を教えてもらえます。さらに、ストーリーを進めると選べる項目が増えていきます。

アイテムを合成する

ストーリーが進むと、ピートにアイテムを作ってもらうことができるようになります。合成でしか手に入らないアイテムもあるので、ぜひ活用していきましょう。

ボードのエントリー

ピートにアイテム合成をさせるには、まず、購入したり冒険で手に入れた「ボード」を、ピートにエントリー（搭載）する必要があります。このボードによって、合成できるアイテムの種類も変わってきます。

≫

作りたい物を選ぶ

ボードをエントリーしたら、2つめのコマンド「合成をおこなう」で、合成できるアイテムのリストを呼び出し、それに応じた材料をセットします。当然、材料となるアイテムが無い場合は、合成はできません。

≫

アイテムを取り出す

モノメイトなどの消費アイテムは、確実に合成は成功します。武器や防具等は「アイテムを取り出す」で取り出すまで合成の成功／失敗は分かりません。なお、失敗した場合でも、何らかのアイテムは完成します。

アイテムを与える

さまざまなアイテムを食べさせることで、ピートの生産LVをアップさせることができます。生産LVと食べさせたアイテムによって、ピートは数段階に進化し、外見が変わるとともに、合成できるアイテムに得意なものができるなど、個性が生まれてきます。さらに、第4段階までピートを進化させると、冒険に同行させることも可能となり、これまで以上に役立つ相棒となるのです。

ピートのパラメータ

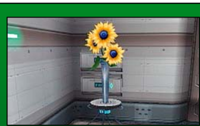
打撃系	この値が高いと、打撃系武器の合成がより得意になります。
射撃系	この値が高いと、射撃系武器の合成がより得意になります。
法撃系	この値が高いと、法撃系武器の合成がより得意になります。
防具系	この値が高いと、防具の合成がより得意になります。
戦闘値	一緒に冒険に出ることで上昇する値です。

ステータスを見る

ピートのステータスを確認できます。現在のレベルと各能力のパラメータがわかるので、これを見ながら、自分に合ったピートを育てていきましょう。

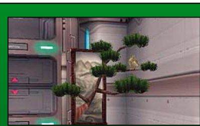
ルームグッズをセットして部屋を飾る

マイルームには、手に入れたルームグッズを飾ることができます。実にさまざまな種類があるので、それらを飾って自分だけの部屋を演出しましょう。



サンフラワ

いまや希少となったパルム原産の植物。太陽に向かって、一直線に伸びていく姿が美しい。



カケジク

作者不詳の山水画。絵から飛び出しそうな枝ぶり、生きているような小鳥。とても筆だけで描かれたとは思えない。

ミッション

イーサンとその仲間たちが繰り広げる冒険を「ミッション」と呼びます。これには、さまざまな目的やタイプがあり、多様な試練がイーサンたちを待ち受けています。

ミッションとフィールド

ミッションの基本的な流れとしては、まず、コロニーやシティなどで依頼を受け、その後、実際の冒険の舞台となる「フィールド」へと出ていって目的を達成します。ミッションには、大まかに以下のような種類があります。

メインミッション

次の章へと進むためにクリアする必要がある、その章での目的となるミッションです。多くの場合、ガーディアンズの任務として、章の冒頭で依頼されます。

フリーミッション

ストーリーが進むと可能になるミッションです。提示されるリストから好きなものを選び、自由に開始することができます。

フィールドでの行動

フィールドでも自由に移動ができ、コロニーやシティとほぼ同様の行動を取れます。しかし、なんといっても大きく異なるのは、モンスターが出現する点でしょう。フィールドでは、主に以下のような行動を行うことになります。

戦闘

装備した武器などを使って、モンスターとの戦闘を行います。モンスターを倒せば、経験値が手に入ります。

メセタ・アイテムの入手

モンスターを倒したり、コンテナなどを破壊することで、メセタ（ゲーム内の通貨）やアイテムを入手できます。

キャラクターと会話

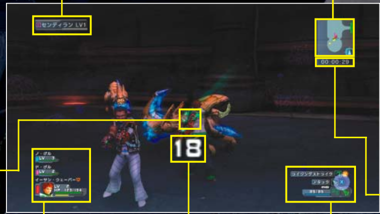
フィールドでも、特定のキャラクターと会話ができる場合があります。相手に近づきAボタンを押してください。

ゲームデータのセーブ

フィールド内でも、セーブマーカーがあれば、それまでの進行中のデータを記録することが可能です。

画面の見方（フィールド）

フィールドで行動する際は、レーダーマップやアクションパレットなど、より多くの情報が画面に表示されます。主に戦闘に関連した重要な情報・システムとなっているので、しっかりと理解して、活用していきましょう。



ターゲット表示
ロックオンカーソルがポイントしているモンスターやアイテムについて、情報が表示されるウィンドウです。

ロックオンカーソル
攻撃範囲に入った相手を自動的に示してくれるカーソルです。攻撃可能な敵をロックした場合、カーソルの色を赤く変化させて知らせます。

簡易ステータス表示
イーサンと仲間たちの、現在のレベルとHPを表示します。イーサンの表示には、それらに加えて、次レベルまでの経験値の蓄積度合いを示す経験値バーが表示されます。

ダメージ表示
イーサン（仲間）が与えた敵のダメージは白（灰色）、イーサンと仲間へのダメージは赤、回復時は緑で表示されます。

レーダーマップ
これまでに訪れたエリア・仲間やモンスター・ゲートの位置などが表示されます。開門にキー情報が必要な場合は、マップ左側に、必要なキー情報のナンバーが表示されます。

タイム
プレイ中にトライアルが始まった場合、経過時間が表示されます。

アクションパレット
現在装備している武器と、そのPP（フォトンポイント→P.25）の上限値と現在値、各攻撃とフォトンアーツに対応したボタンなどを表示したものです。パレットにセットしておけば、簡単に武器を変更できます（→P.22）。

その他の画面表示

フィールドでの冒険中も、キャラクターとの会話やムービーシーンの挿入などは存在します。フィールド特有のその他の表示としては、戦闘中などに交わされる仲間のちょっとしたセリフや、以下のようなものがあります。

●獲得経験値表示



モンスターを倒すと黄色く表示される文字が、イーサンの獲得する経験値です。仲間がモンスターを倒した時でも、イーサンに経験値が入る場合があります（→P.25）。

アクションパレット

ここでは、戦闘システムの中核、「アクションパレット」について説明します。

アクションパレットの見方

アクションパレットは、攻撃方法やPP（→P.25）の管理、武器の持ち替えといった要素をコンパクトに凝縮した戦闘システムです。各要素をきちんと理解して、戦いをより有利に進められるようにしましょう。



ボタン詳細表示
A・Y・Xボタンに対応する操作の詳細表示です。

左手武器マーカー
左手武器を装備していると表示され、左手武器使用中は赤く光ります。

装備武器PP
その時点で使用状態にある武器のPP（フォトンポイント→P.25）。左が現在値で、右が最大値です。

装備武器アイコン
装備している武器のタイプ（→P.32）を示すアイコンです。

Aボタン行動
アイテムを拾う、スイッチを入れる、など攻撃以外のアクションです。

Yボタン行動
スキル（打撃系武器）およびテクニック（法撃系武器）。射撃系武器では使用しません。

Xボタン行動
通常攻撃（打撃・射撃系武器）、バレット（射撃系武器）、テクニック（法撃系武器）。

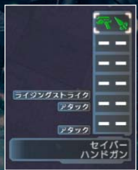
アクションパレットのセッティング

アクションパレットを効果的に使用するためには、あらかじめ準備をしておく必要があります。以下の手順に従って、セッティングしておきましょう。

●メインメニューで所持品を選択

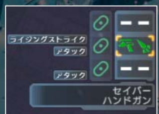
まずはメインメニュー内の所持品メニューを開き、パレットにセットしたい（セット可能な）装備かアイテムを選択します。

●武器・アイテムをパレットにセット



武器・アイテムの選択後、メニューの中から「パレット入れ替え」を選び、アクションパレットにAボタンでセットします。セットを終えたら、Bボタンで所持品メニューに戻ることができます。

●Bボタンでパレットを選択



通常の画面に戻って、Bボタンを押すと、押している間、画面の右下にウェポンパレットとツールパレットが現れます。方向パッド、またはLBボタン・左トリガー・RBボタン・右トリガーでカーソルを装備（使用）したいものに合わせ、Bボタンを離してください。

パーティーと仲間

さまざまな任務を達成するには、イーサンひとりだけでは限界があります。仲間とパーティーを組み、力を合わせて困難に挑みましょう。

パーティーを組む

ミッションを達成するためにチームを組み、行動を共にする仲間を、まとめてパーティーと呼びます。パーティーに関しては下のような特徴があります。

パーティーメンバー

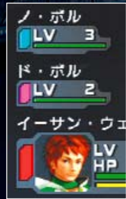
パートナーカードを所持（3章以降）していると任意のパートナーキャラクターをパーティーに編入できます。ただし、メインミッションでは特定のキャラクターとパーティーを組む必要があります。この場合、相手に話しかけて編入することもできます。

ゲストキャラクター

護衛対象など、特殊な立場のキャラクターがパーティーに加わることがあります。こうしたキャラクターは、戦闘力が非常に低いなど、扱いにくいキャラクターである場合があります。

マップカーソルの色

レーダーマップ上に現れる、イーサンと仲間たちのカーソルの色は、簡易ステータス左側の色に対応しています。これで、誰がどこにいるかがわかります。





仲間の行動

仲間のキャラクターたちは、プレイヤーが操作するのではなく、それぞれの判断で行動します。そうした行動には、以下のような特徴があります。

移動

仲間たちは、基本的にイーサンに従って、後方をついてきます。

戦闘とその影響

自分たちの近くにモンスターが接近してくると、仲間たちは戦闘を開始します。基本的に、イーサンがその場を離れても、仲間は戦い続けます。仲間たちも、フォトンアーツを使ったり、獲得した経験値でレベルアップしたりします。

仲間のダメージ

仲間のHPを回復させるには、効果範囲のあるアイテムやテクニックを使う必要があります。仲間が戦闘不能になった場合、回復アイテムを使用するか時間経過でHPが回復し、行動を再開します。

その他の行動

仲間は、ドロップアイテムやメセタを拾ったり、ゲートを開けるといった、能動的な行動をとることは、原則としてありません。

戦闘

モンスターの出現



モンスターは特定の出現ポイントに潜んでおり、一定の距離に接近することなどで姿を現します（レーダーマップでは黄色い点で表示）。モンスターには武器を持っているタイプやリーダーがいる場合があり、それらは通常より攻撃力や防御力が強く、回復などの特殊行動をとる場合があります。

ロックオンと攻撃

ロックオン



攻撃範囲に敵がいると自動的に赤いロックオンカーソルで最も近い敵をマークします。この時にLBボタンを押し続ける（設定が「ホールド」の場合→P.13）と、1体の敵をロックオンします。ロックオンコマンド入力中、キャラクターはステップによる移動を行います。キャラクター正面の視点で固定されます（ステップ中、使用している武器が打撃系武器の場合に限りロックオンした敵を常に正面に捉えることができます。敵を中心とした円上を周回するような動作が可能です）。射撃系武器や法撃系武器の場合、攻撃方向を合わせないと攻撃が当たらない場合もあります。

3タイプの攻撃

攻撃には、武器やフォトンアーツに応じて、打撃・射撃・法撃の3タイプの攻撃があります。

打撃攻撃	剣などによる直接的な打撃を主とする攻撃です。通常攻撃はPP（→P.25）の消費が無く、3連打まで可能です。打撃系武器にフォトンアーツをリンクさせることで、強力な必殺技を出せます。
射撃攻撃	銃や弓によって、離れた距離から敵を攻撃することができます。武器によっては移動しながら攻撃でき、安全に一方的な攻撃を加えることができるのが強みですが、攻撃ごとに一定のPP（→P.25）を消費します。
法撃攻撃	“テクニック”による攻撃です。効果が多岐に渡る上、距離や範囲が大きいもの、属性や付加効果があるものなども多く、使いこなせれば非常に強力な攻撃手段です。使用するごとに一定のPP（→P.25）を消費します。

自己視点カメラ



右スティックボタンによる自己視点カメラを使えば、より精密な射撃を行うことができます。通常では狙えない高い場所なども、自己視点カメラでは命中させられる場合があります。ただし、自己視点カメラ中は移動ができないので注意が必要です。なお、一部の射撃武器（マシンガン・ショットガンなど）は自己視点カメラによる攻撃ができません。

フォトンアーツとPP（フォトンポイント）



フォトンアーツとは、PP（フォトンポイント）を消費して行う強力な攻撃で、スキル・バレット・テクニックがあります。PPは武器ごとに設定され、その武器を装備している間、徐々に回復します。また、PP回復アイテムやフォトンチャージャー（右の画面写真）でも回復します。

アイテムの使用

回復アイテムなど、戦闘中に必要となる機会の多いアイテムのほとんどは、ツールパレットにセットすることができます。パレットにセットされていないアイテムをメインメニューから使う場合は、なるべく周囲の安全を確保しておきましょう。

ダメージ

戦闘で敵の攻撃を受けると、攻撃の強さに応じてHPが減少することになります。また、それ以外にも、さまざまなダメージを受ける場合があります。

吹き飛びとダウン

特定のモンスターの攻撃には、受けると吹き飛ばされ、転倒してしまうものがあります。転倒したキャラクターは自動的に起き上がるまで、攻撃などを行うことができません。

状態異常



特殊な攻撃を受けた場合、HPへのダメージと同時に、状態異常（→P.27）の効果を受ける場合があります。各種状態異常は、一定時間の経過か回復アイテム、あるいはテクニックによって取り除くことが可能です。

戦闘不能



HPがゼロになると、キャラクターはその場に倒れ、戦闘不能の状態となります。パーティーの仲間の一部は時間経過で復帰しますが、イーサンの場合、なんらかの回復手段が講じられない限り、ゲームオーバーになってしまいます。

経験値とレベルアップ

モンスターを倒すと経験値が手に入ります。この経験値を数多く獲得することで、キャラクターは次第に強化されていきます。

仲間が敵を倒した場合

他の仲間がモンスターを倒した場合でも、それまでに、そのモンスターにイーサンが少しでもダメージ（HPの減少か、状態異常など）を与えていると、直接倒した場合より少なくなりますがイーサンにも経験値が与えられます。

レベルアップ

レベルごとに設定されたレベルアップの値まで経験値が溜まると、レベルが上昇し、HP最大値や基本パラメータが増加します。加えて、HPが最大値まで回復します。

侵食

侵食の浄化は、ガーディアンズの任務の中でも、一風変わった活動となります。ガーディアンズ用の特殊装備を駆使して、SEEDによる被害を食い止めましょう。

侵食とは

SEEDから放出される物質などによって、土地が汚染されることを「侵食」といいます。侵食が進んだ場所では、変容した生物なども、より凶暴になります。そして、時には、この侵食自体の浄化が、ガーディアンズの任務となります。

対侵食用ガーディアンズ装備

ストーリーモードを進めていくと、対侵食用の特殊装備を使えるようになります。これらの装備は、通常のモンスターにはまったく効果がありませんが、特定の場面で侵食を浄化するために必須の装備です。ツールパレットにセットできます。

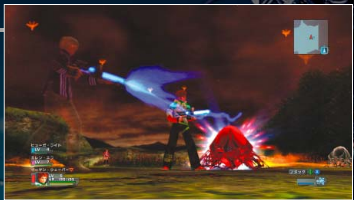
ゴーグル

イーサンが、一番最初に手に入れる対侵食装備。通常では視認できないものや、見分けることが難しいものなどを確認するためのツールです。さまざまな侵食に対して、まずこのゴーグルを使うことで、適切な対処法を見つけることができるでしょう。



フォトンイレイザー

「炎」のSEEDに対して使用する、最も基本的な対侵食用装備です。フォトンイレイザーから放射される光線を、SEEDゾーマに照射することで、SEEDゾーマを死滅させることができます。



フォトンリフレクター

「氷」のSEEDに対して使用します。フォトンが異常に上昇している「フォトンスポット」から、フォトンを反射させ、侵食に対して照射するためのツールです。



状態異常

敵の中には、状態異常を引き起こす攻撃を行うものがいます。状態異常にはさまざまな種類があり、キャラクターの行動に影響を与えます。

状態異常の影響

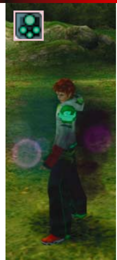
状態異常になったキャラクターは、その種類に応じてさまざまなペナルティを受けます。状態異常を取り除くには、回復効果のあるアイテムやテクニックを使用するか、時間経過によって自然回復するまで待たなければなりません。状態異常のかかりやすさは、キャラクターの持久力で変化します。

燃焼



一定時間ごとに炎によるダメージを受けます。これによって受けたダメージでHPがゼロになることはありません。

毒



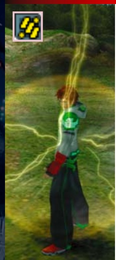
一定時間ごとに毒によるダメージを受けます。これによって受けたダメージでHPがゼロになることはありません。

感染



一定時間ごとに感染によるダメージを受けます。このダメージによってHPがゼロになることはありません。

感電



移動はできますが、すべての打撃・射撃攻撃が使用不可能になります。この状態の時は、スキルやバレットも使用できません。

沈黙



そのキャラクターが習得しているすべての法撃が使用不可能になります。ただし、移動や打撃・射撃攻撃は可能です。

凍結



攻撃や移動などすべての行動ができなくなります。アイテムも使用することができず、ガード（→P.37）も発生しません。

睡眠



攻撃や移動など、アイテムの使用を含むすべての行動ができなくなります。また、ガード(→P.37)も発生しません。攻撃を受けると睡眠が解ける場合があります。

麻痺



攻撃や移動などすべての行動ができなくなります。アイテムも使用できず、ガード（→P.37）も発生しません。

混乱



入力通りにキャラクターを操作できなくなります。プレイヤー以外が混乱した場合は敵味方関係なく攻撃を行います。

ドロップアイテムとオブジェクト

フィールドで待ち受けているのは、何も危険だけではありません。そうした危険の代償として、アイテムやメセタを手に入れることもできるのです。また、フィールドでは、シティでは見ることのない光景を目にすることも多いでしょう。

ドロップアイテム

フィールド上で取得できる各種アイテムのことを、ドロップアイテムといいます。ドロップアイテムを拾うには、対象に接近し、カーソルが反応したところでAボタンを押してください。

倒した敵が落とすもの

フィールドで手に入るアイテムは、多くが倒したモンスターが落とすものでしょう。戦闘中は、思いのほか広範囲を移動することもあり、また、仲間が倒す敵もいるので、戦闘が終わったら周囲を一通り見回って、ドロップアイテムの有無を確認してみましょう。

コンテナなどの中から出てくるもの

フィールド内には、ときおり、コンテナやタンクなどが、いくつかまとまって置いてあることがあります。そうしたものを見つけたら、攻撃して壊してみてください。中からアイテムが現れることがあります。

ドロップアイテムの一例

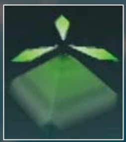
アイテムは、種類に応じた色や形のシンボルとして、フィールド上に現れます。ここでは、そんなシンボルのタイプを、いくつか紹介しましょう。



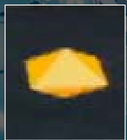
回復アイテムなど
このブロック系シンボルは、モノメイトなどの回復アイテムです。確実に回収しておきましょう。



武器
いかにもな鋭いシンボルは、武器のもの。フィールドでは、レアな武器が手に入ることもあります。



素材など
アイテムの合成に使える素材系アイテムなどは、この緑色のシンボルとして出現します。



メセタ
黄色く輝いているのがメセタのシンボル。少し小さめなので、見落とさないようにしましょう。

オブジェクト

フィールド内には冒険の障害となるものや逆に役に立つものなど、多くのオブジェクトが存在しています。

移動などに関わるもの

フィールドの中で比較的よく遭遇するのが、キャラクターの移動を邪魔したり、制限したりするタイプのオブジェクトでしょう。



ゲート
形などに違いはあるにせよ、ほとんどのフィールドで見られるのが、ゲートの類です。中にはロックされているものもあります。



レーザーフェンス
イーサンたちの行く手を遮るレーザーの柵です。条件を満たすことで解除されるものがあります。



ID端末
ロックされているゲートやレーザーフェンスを開けるための端末装置です。ほとんどの場合、対応するキー情報を手に入れることで、ロックを解除できます。



キー情報
ID端末のロックを解除するためのキーです。数値でいくつかのタイプに分けられており、特定のエリアのモンスターをすべて倒すなどで、出現させることができます。

破壊可能なもの

フィールド各所に設置されている、破壊することのできるオブジェクト類です。数多くの種類があり、壊すと中からアイテムが出現する場合があります。



コンテナ
いかにも中に何か入っていそうな、金属製の箱です。見えにくい場所に隠されていることもあります。



積み藁
自然の風景に溶け込んだ、こんなタイプのものもあります。やはり、中からアイテムが出ることがあります。

侵食地域で見られるもの

侵食が進んでいる場所では、SEED系のオブジェクトを数多く見ることができます。これらの中には、接触することでダメージを受けてしまうものもあります。



ダメージエリア
水溜まりのように、地面に広がっています。うっかり中に入ってしまうと、わずかですがダメージを受けてしまいます。



SEEDブルーメ
侵食地帯に生えている、巨大な花のような外見をした不気味な物体。特定の攻撃を行うことで、破壊することが可能です。

HPを回復できるもの

フィールドにはアイテム以外にもHPを回復できる手段があります。



回復ポイント
この中に立つと、自分やパーティーメンバーのHPが少しずつ回復していきます。

乗り物

ストーリーモードでは、章の途中で、イーサンが乗り物を操縦しなければならない場面がいくつか登場します。それら乗り物について、簡単に説明しましょう。

乗り物搭乗中の注意

乗り物にもHPがあり、これがゼロになってしまうと壊れてしまいます。その場合は、もう一度乗り物に乗りなおす必要があります。

乗り物に乗っている場合、それがどんな乗り物でも、落ちているアイテムを拾うことはできません（乗り物に効果があるアイテムを除く）。また、場所によっては、乗り物に乗ったままだと進入できないポイントがあります。

3種類の乗り物

イーサンが乗ることになる乗り物は、フローダー、ルンガ、ストライカーの3種類です。いずれも、乗れるのは特定の場面だけで、そこ以外では乗ることはできません。

フローダー



搭乗時の操作

Aボタン：乗る／降りる　**左スティック：**旋回

Bボタン：加速

浮遊して進むバイクのような乗り物です。かなりのスピードが出せるとともに、小回りが利くのが特徴です。武装などは付いていません。操縦テクニックが試される乗り物です。

ルンガ



搭乗時の操作

Aボタン：乗る／降りる　**左スティック：**移動

Xボタン：ブレス

2本の脚で高速走行する原生生物です。口からブレスを吐き、邪魔な繁みを焼き払うことができます。HPが少しずつ減少しますが、回復アイテムを手に入れるとHPは回復します。

ストライカー



搭乗時の操作

Aボタン：乗る／降りる　**Xボタン：**砲撃

Bボタン：加速　**左スティック：**旋回

同盟軍で使われている浮遊戦車です。移動速度が非常に遅く小回りも利きませんが、強力な火砲を搭載し、危険地帯の突破に適しています。砲撃で障害物を破壊できます。

キャラクタータイプとトライアル評価

イーサンは、ひとつの物語の主人公であると同時に、あなたの分身でもあります。彼にどんな活躍をさせたかによって、進む道も変化するのです。

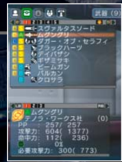
キャラクターのタイプ

キャラクターには、3種類の戦闘タイプが存在しています。もしタイプが変化すれば、冒険の中身もまた変化してくるでしょう。

タイプセレクトカウンターでのタイプチェンジ

ストーリーが進むと利用できるようになる施設に「タイプセレクトカウンター」があります。ここでは、戦闘タイプの変更ができます。イーサンは最初「ハンター」ですが、例えば銃器の扱いを得意とする「レンジャー」に変更することもできます。

戦闘タイプと装備のグレード





武器や防具には「S/A/B/C」で分けられたグレードがあり、各リスト上でアイコンや名前の左側に表示されています。戦闘タイプごとに装備できる武器のグレードが決まっており、それよりグレードが上の武器は装備することができません。防具とユニットについては、P.37をご覧ください。

トライアル達成の評価



ひとつの章の中で１回以上発生するトライアルを達成すると「リザルト画面」が表示されます。ここでは、そのトライアルにおけるあなたの活躍度合いが評価されます。なお、フリーミッションは１ミッションに対して１トライアルになります。

報酬

リザルト画面ではトライアルに対する評価に応じて、メセタやアイテムがイーサンに与えられることがあります。

与えられるポイント

トライアル達成時に、そのランクに応じてミッションポイントが与えられます。使用中のタイプのレベルがアップすると、その能力が強化されていきます。なお、タイプの成長度は、タイプを変更してもそれぞれに維持されます。

評価について

トライアルに対する評価には、かなり多くの要素が判断材料として使われています。例えば、どれだけの敵を倒したか。クリアまでにどれだけの時間がかかったか。仲間が戦闘不能に陥らなかったか……などです。とにかく、あらゆる点に気をつけ、高評価を目指してください。

武器とフォトンアーツ

本ゲームには、実に多くの武器が登場します。あらゆる武器を使いこなすのもよし、得意とする武器を定めてその技を極めるのもよいでしょう。

武器

ゲーム中に登場する武器にはさまざまな種類と特性があり、キャラクターの戦闘タイプによる制限などもあるため、使い方や使い所はそれぞれ異なってきます。なお、より大きな武器の分類としては、以下のようなものが考えられます。

打撃系武器／射撃系武器／法撃系武器

攻撃の特性による分類です。スタンダードな近接武器である打撃系武器、遠距離攻撃が可能な射撃系武器、テクニックの使用には欠かせない法撃系武器の3タイプです。

片手武器と両手武器

武器には、片手用と両手用があります。どちらかといえば両手武器の方がより強力ですが、片手用は、空いているもう一方の手にも武器を持つことができるのが利点です。

左手用武器

片手武器の中でも特別なのが、左手専用の射撃系武器です。この左手用武器だけが、他の片手武器（右手用）と組み合わせて使うことが可能となっています。

武器のカテゴリー

武器の形状による、より詳細な分類が武器のカテゴリー分けです。ストーリーモードには、10種の打撃系武器、8種の射撃系武器、2種の法撃系武器が登場します。

打撃系武器

もっとも一般的な接近戦用の武器。
その形状、種類は多岐に渡る。

ソード
両手で使用する長剣系の打撃系武器。レンジが長く比較的広範囲にいる敵をなぎ払うことができる。

ナックル
両手にはめて殴りつけることで攻撃する鋼拳系の打撃系武器。左右のコンビネーションで敵を翻弄する。

スピア
長い柄に穂先がついた長槍系の打撃系武器。両手でないと扱えないが、攻撃範囲は広い。突き攻撃がメイン。

ダブルセイバー
柄の両端に刃がついた両剣系の打撃系武器。両手専用で扱いが難しく、全般的に上級者向けの武器になっている。

ツインセイバー
小振りながら、2本のセイバーを同時に使用する双手剣系の打撃系武器。両手に持ったセイバーによる華麗な攻撃が可能。

ツインダガー
両手に持った2本のダガーで攻撃する、双小剣系の打撃系武器。2本のダガーを使った連続攻撃が魅力の武器。

ツインクロー
片手武器であるクローを両手にはめた双鋼爪系の打撃系武器。上級者向けに作られた高級品で、高い攻撃力を誇る。

セイバー
片手で扱えるように作られた片手剣系の打撃系武器。小回りがきき扱いやすいのが特徴。装備は右手限定。

ダガー
片手で使用する刃身の短い小剣系の打撃系武器。形状が小さく扱いやすい。装備は右手限定。

クロー
右手に装着して使用する鋼爪系の打撃系武器。接近戦で威力を発揮し、鋭いかぎ爪で敵を切り裂く。

射撃系武器

遠距離からの攻撃が可能な武器。
アウトレンジからの攻撃で味方を援護する。

ライフル
銃身の長い長銃系の射撃系武器。取り扱いには両手を使用するが、遠距離からの攻撃が可能。

ショットガン
放射状に散弾を発射する散弾銃系の射撃系武器。ライフルなどに比べて射程距離は短いが、範囲内にいる複数の敵にダメージを与えることが可能。

ロングボウ
両手で扱う長弓系の射撃系武器。形状は古風だが、ライフルなどと同レベルの射程距離を持っている。

レーザーカノン
フォトンビームを発射する高性能光線砲。扱いが難しく訓練を積んだ者だけが扱う事ができ、すさまじい威力を発揮する。

ツインハンドガン
2丁のハンドガンを両手に装備する双短銃系の射撃系武器。フォトンバレットを同時に2発発射することができる。

ハンドガン
フォトンバレットを発射する短銃系の射撃系武器。形状が小さく、比較的扱いが容易。装備は左手限定。

クロスボウ
片手で使用可能な弩弓系の射撃系武器。ロングボウより射程距離は劣るが、速射することができる。装備は左手限定。

マシンガン
フォトンバレットを連射可能な機関銃系の射撃系武器。銃身は比較的小振りであるため、片手で使用することが可能。装備は左手限定。

法撃系武器

法撃を使用する者には必携の武器。
テクニックをリンクできる唯一の武器。

ロッド
大振りで、両手で扱う長杖系の法撃系武器。装備することでテクニックを4種まで同時にリンクすることができる。ただし、直接攻撃には使用できない。

ウォンド
装備することでテクニックを2種まで同時にリンクできる片手杖系の法撃系武器。ロッドに比べて小さく、右手のみで使用可能。ただし直接攻撃には使用できない。

フォトンアーツ

武器に蓄えられたPPを消費することで、通常よりも強力な攻撃を繰り出すフォトンアーツ。これは、武器のタイプによって、以下の3種類に分けられます。

●スキル

打撃系武器を使った、接近戦用のフォトンアーツ。強力な一撃を繰り出すものや、激しい連続技など、さまざまなバリエーションが存在しています。

●バレット

射撃系武器に対応した、遠距離戦用のフォトンアーツ。発射される弾丸に、炎や氷といった、特定の属性を付与するものが多くなっています。

●テクニック

法撃系武器（ロッドとウォンド）に対応したフォトンアーツ。攻撃だけでなく、回復なども行うことが可能な、用途の広い技術です。

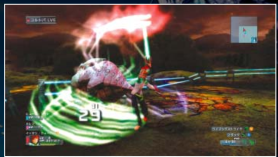
フォトンアーツのレベルアップ

各フォトンアーツにはレベルが設定されていて、使い続けることで、より強力な技へとパワーアップさせていくことができます。レベルが上昇したフォトンアーツは、その内容にも変化が現れます。

レベル1 → **レベル11**



最初から使用できるセイバーのフォトンアーツ「ライジングストライク」。



レベルが上がると与えるダメージなど、性能が上昇していきます。

フォトンアーツのバリエーション

ここでは、各武器ごとに数多く用意されているフォトンアーツの中から、ピックアップしたものを紹介していきます。

スキル

打撃系武器を使用した強力な攻撃を放つ。
接近戦の切り札となる特殊な技。

トルネードブレイク	[対応武器] ソード	[系統] 円周	水平方向に大きくなぎ払い、その衝撃波によって円周範囲の複数のターゲットを一掃する。
ボッガ・ズッバ	[対応武器] ナックル	[系統] 前方突進	右拳にエネルギーをためて、前方向に一気に突進する。全てを貫き、全てを吹き飛ばす。
ドゥース・ダッガズ	[対応武器] スピア	[系統] 複数広範囲	高速の連続突きを繰り出し、通常より多くのモンスターをまきこんで攻撃する。
トルネードダンス	[対応武器] ダブルセイバー	[系統] 前方突進	体駆をトルネードのように回転させ、身体ごと前方の敵群に突っ込む。非常に強力だが、その分PPの消耗が激しい。
アサルトクラッシュ	[対応武器] ツインセイバー	[系統] 強攻撃	二刀を駆使した左右からの強力な斬撃と爆発的な突進斬を組み合わせて単体に叩き込む、強力なスキル。
連廻舞踊斬（レンカイ ブ ヨウザン）	[対応武器] ツインダガー	[系統] 円周	回転しながら舞うように斬りつける円周攻撃。自分を中心とした範囲内にいる複数の敵を攻撃する。
舞空連閃牙（ブ クウレンセン ガ）	[対応武器] ツインクロー	[系統] 複数広範囲	飛翔して、空中から駆るように連続斬撃を繰り出す。通常より多くのターゲットを同時攻撃可能。
ライジングストライク	[対応武器] セイバー	[系統] 打ち上げ	洗練された動きで強力な打ち上げ攻撃を繰り出す。比較的習得は容易だが、極めたときの威力は驚異的。
瞬舞昇連斬（シュンブ ショウレン ザン）	[対応武器] ダガー	[系統] 打ち上げ	目にも留まらない高速のステップで連続攻撃を繰り出す。反撃のスキを与えずに強力な攻撃を叩き込むことが可能。
閃転貫斬牙（センテンカンザン ガ）	[対応武器] クロー	[系統] 前方突進	大胆な動きで敵を翻弄する。その奔放な動きから繰り出される強烈な一撃は、敵を容赦なく貫き、引き裂く。

バレット

射撃系武器装備時に使用できる特殊弾。
属性によっては状態異常を引き起こす。

バーニングシュート	[対応武器] ライフル	[属性] 炎	炎属性のライフル専用弾を放つ。低確率で燃焼効果を付加する。レベルに応じて攻撃力、命中力などが強化される。
バラタ・レイガ	[対応武器] ショットガン	[属性] 氷	氷属性のショットガン専用弾を放つ。低確率で凍結効果を付加する。レベルに応じて発射弾数、攻撃力などが強化される。
プラズマプリズム	[対応武器] レーザーカノン	[属性] 雷	雷属性のレーザーカノン専用弾を放つ。低確率で感電効果を付加。レベルに応じて攻撃力、命中力などが強化される。
ジセイソウ	[対応武器] ロングボウ	[属性] 土	土属性のロングボウ専用弾を放つ。低確率で沈黙効果を付加する。レベルに応じて攻撃力、命中力などが強化される。
ツインライジング	[対応武器] ツインハンドガン	[属性] 光	光属性のツインハンドガン専用弾を放つ。低確率で混乱効果を付加。レベルに応じて攻撃力、命中力などが強化される。
ダークネスヒット	[対応武器] ハンドガン	[属性] 闇	弾丸を闇属性にする。低確率で感染効果を付加。レベルに応じて攻撃力、命中力などが強化される。

ヤック・バンガ [対応武器] クロスボウ	[属性] 炎	炎属性のクロスボウ専用弾を放つ。低確率で燃焼効果を付加する。レベルに応じて発射段数、攻撃力などが強化される。
フローズンフィーバー [対応武器] マシンガン	[属性] 氷	氷属性のマシンガン専用弾を放つ。低確率で凍結効果を付加する。レベルに応じて攻撃力などが強化される。

テクニック PPを消費して6種類の属性を操り、さまざまな効果を生み出す。

フォイエ [対応武器] ロッド／ウォンド	[属性] 炎	炎属性のテクニック。火球を生み出し、ターゲットに向かって放つ。
バータ [対応武器] ロッド／ウォンド	[属性] 氷	氷属性のテクニック。地面を直進する冷気を前方向に発生させる攻撃テクニック。
ゾンデ [対応武器] ロッド／ウォンド	[属性] 雷	雷属性のテクニック。雷を放ち攻撃する。雷はレーザーのように貫通する。
ディーガ [対応武器] ロッド／ウォンド	[属性] 土	土属性のテクニック。前方向に土球を発射する攻撃テクニック。放物線を描いて飛び、敵に当たると爆発する。
レスタ [対応武器] ロッド／ウォンド	[属性] 光	光属性のテクニック。光フォトンの力により身体細胞を活性化させ、HPを回復することができる。
メギド [対応武器] ロッド／ウォンド	[属性] 闇	闇属性のテクニック。前方向に重力球を発射する攻撃テクニック。低確率で敵を戦闘不能にする。

武器を強化する



武器はショップで強化することができます。武器の強化には「グラインダー」が必要になります。武器の強化は、1つの武器につき10回まで行うことができます。

威力とPP最大値がアップ

強化を行うと、武器の威力（打撃／射撃系武器なら攻撃力、法撃系武器なら法撃力）とPPの上限が上昇します。

失敗すると武器は壊れる

強化は失敗することがあります。失敗した場合、武器は消滅してなくなってしまいます。もちろん、使用したグラインダーも返ってきません。

グラインダーはショップ購入かピートのアイテム合成で

グラインダーはショップで購入するか、ピートによるアイテム合成で作ります。グラインダーには、グレード（強化できる武器のグレード）と補正値（成功率）のパラメータがあります。

防具と各種アイテム

危険と隣り合わせのミッションにおいては、なによりも自分の身を守ることが大切です。信頼できる防具とアイテムを用意しておきましょう。

防具

グラール太陽系での代表的な防具は「シールドライン」と呼ばれるものです。素材の表面にフォトンを張り巡らせ、加えられた打撃や衝撃に対してフォトンを反発させることで、ダメージを緩和するシステムです。
防具やユニットには武器と同様に「S／A／B／C」のグレードがあり、装備中の防具より上のグレードのユニットは、その防具にセットできません。

シールドライン

シールドラインは装着者の防御力を向上します。また、ダメージを完全に防ぐ「ガード」の効果があります。「ガード」は敵の攻撃を正面から受けた場合にのみ発揮され、背後からの攻撃に対しては一切効果を発揮しません。ただし、常に効果が発生するのではなく、キャラクターの回避力をもとにした、一定の確率が使用されます。以下は、シールドラインの一例です。

［ステラライン］
バランスのとれた性能を持つ、GRM社製のシールドライン。アームユニット用スロットあり。

［スタセンバ］
防御力より回避力を重視した、ヨウメイ社製シールドライン。ヘッドユニット用スロットあり。

［ラボル・ステラ］
回避力より防御力を重視した、テノラ・ワークス社製シールドライン。ボディユニット用スロットあり。

ユニット

シールドラインの多くは、ユニットを接続するためのスロットを持っています。ユニットには、ヘッド、ボディ、アーム、エクストラの4種類があり、それぞれ、着用者の能力を強化する、さまざまな効果を持っています。
各部位ごとのユニットの効果には、以下のような特徴があります。

スロット部位：ヘッド
着用者の法撃力を上昇させるなど、テクニックの補助になるような効果を持つものが多くあります。

スロット部位：アーム
攻撃力を上昇させるなど、打撃系武器や射撃系武器を使う際に効果を発揮するものが多くあります。

スロット部位：ボディ
防御力や回避力を上昇させるなど、防御面で効果を発揮するものが多くあります。

スロット部位：エクストラ
着用者のHPを少量ずつ自動回復するなどといった、さまざまな特殊効果を持つものがあります。

各種アイテム

アイテムはショップで購入する他に、ミッションの中で手に入ることがあります。ここでは、多様な効果を持つアイテムのカテゴリーを解説するとともに、各カテゴリーごとのアイテムの一例を紹介していきます。

HP回復

敵との戦闘などで減少した体力を回復できるアイテムです。回復量はアイテムによって決まっており、各キャラクターの最大HPを越えて回復しません。

モノメイト	使用した者のHPを少量回復する。
スターアトマイザー	使用者を中心とした範囲内にいるキャラクターのHPを完全に回復する。

状態回復

敵の特殊攻撃などで引き起こされたキャラクターの状態異常を回復するためのアイテム。HP回復薬と並び、冒険には必携のアイテムです。

ソルアトマイザー	使用者を中心とした範囲内にいるキャラクターの状態異常をすべて解除する。

復活

戦闘不能状態になったキャラクターを復活させるアイテムです。パーティーを組んで冒険を行う際には、所持しておきたいアイテムといえます。

ムーンアトマイザー	範囲内にいる戦闘不能状態のキャラクターを復活させる。
スケープドール	戦闘不能になったプレイヤーを自動的に完全回復させる。

PP回復

フォトンアーツなどを使用すると減少していくPPを回復するアイテムです。

フォトンチャージ	メインメニューの「所持品」やアクション（ツール）パレットで使用し、選択した武器のPPを回復する。

パラメータ増強

一定時間、キャラクターのパラメータを向上させることができるアイテムです。うまく使えば、格上の敵とも互角に戦えるかもしれません。

アグタライド	使用者の攻撃力を一時的にアップさせるステータス増強剤。
デフバライド	使用者の防御力を一時的にアップさせるステータス増強剤。
レティアライド	使用者の法撃力と精神力を一時的にアップさせるステータス増強剤。

スキルディスク

打撃系武器用のスキルを習得するためのアイテムです。使用してスキルを習得し、対応するカテゴリーの武器にリンクさせてからその武器を装備すれば、接近戦で強力な攻撃を繰り出すことができるようになります。

バレットディスク

射撃系武器用のバレットを習得するためのアイテムです。使用してバレットを習得し、対応するカテゴリーの武器にリンクさせてからその武器を装備すれば、強力な遠距離攻撃を放つことができるようになります。

テクニックディスク

法撃系武器に対応したテクニックを習得するためのアイテムです。使用してテクニックを習得し、対応するカテゴリーの武器にリンクさせてからその武器を装備すれば、ディスク名と同様のテクニックを使用できるようになります。

トラップ

フィールド内に設置する罠です。効果範囲内に敵を誘い込めば、ダメージを与えることができます。

ダメージトラップ	設置後に自動で爆発。周囲のモンスターに無属性ダメージを与える。
バーントラップ	設置後に自動で爆発。周囲のモンスターに無属性ダメージと燃焼の効果（一定時間ごとに炎によるダメージ）を付与。
ダメージトラップG	ダメージトラップの上位版。任意のタイミングで起爆できる。

グラインダー

武器の強化を行う際に必要となるアイテムです。強化できる武器のグレードは、それぞれ決まっており、使用すると成果にかかわらず無くなります。

グラインダー／C+1	Cグレード武器のPPと攻撃性能を低い確率で強化できる。
グラインダー／B+3	C～Bグレードまでの武器のPPと攻撃性能を強化できる。

フード

キャラクターが食べることが可能な食料品です。HPの回復やパラメータ上昇、使用者にダメージを与えるものなど、効果はさまざまです。

コルトバジュース	使用した者のHPを少量回復する。

服

キャラクターが着用する装飾品です。さまざまな種類があり、身につけた服はグラフィックに反映されます。

〈Xbox Live〉

イーサンたちの物語と同じ世界、同じ時代。
グラール太陽系最大の惑星間警護組織「ガーディアンズ」では
多くのガーディアンを目指す者たちが、
平和への志を胸にその一歩を刻もうとしていた……。

それはプレイヤーである、あなた。
そしてネットワークで出会う世界中の数多の仲間たち。

そこにはストーリーモードでは語られなかった物語や
見覚えのあるキャラクターたちが待っているかもしれない。

※本ソフトのXbox Liveは、Xbox 360 のプレイヤー同士でのみ（日本・北米・欧州）遊ぶことができます。

※本マニュアルでは、本ソフトのオンラインプレイを行うゲームモード名は **〈Xbox Live〉**、Xbox 360 でお楽しみいただけるネットワークサービスの総称は **Xbox Live** と記載しています。

〈Xbox Live〉とは？

〈Xbox Live〉では、プレイヤーの分身となるオリジナルキャラクターを作成し、ガーディアンズの一員としてグラール太陽系に降り立ちます。



そして自分だけのマイルームとパートナーマシナリーを持ち、ストーリーモードと同じ世界で他のプレイヤー達と冒険や交流を楽しむことができます。

冒険でメインとなるミッションは、ストーリーミッションや新しいフリーミッションがネットワーク上で次々と配信されていきます。



ストーリーモードでできたパートナーマシナリーを利用したアイテムの生産も、この〈Xbox Live〉でより深く楽しむことができるでしょう。そして Xbox 360 ならではのボイスチャットやフレンド機能が、より仲間との協力プレイを楽しいものにしてくれるはずです。



ご注意

〈Xbox Live〉をプレイする際には、以下の点をご注意ください。なお、このマニュアルに掲載されている情報は、2006年10月現在のものとなります。今後、仕様や状況が変更される可能性がありますので、本ソフトの最新情報はオフィシャルサイト（http://phantasystaruniverse.jp）にてご確認ください。

- ●本ソフトの〈Xbox Live〉を遊ぶためにはガーディアンズライセンス（利用権）が必要となります。
- ●ガーディアンズライセンス（利用権）はクレジットカードによる決済方法（自動継続）でのみ、 Xbox Live マーケットプレースにて【月額1,050円（税込）】で購入することができます。
- ●ガーディアンズライセンスを購入するためには、「Xbox Live シルバーメンバーシップ（無料）」もしくは「Xbox Live ゴールドメンバーシップ（有料）」に加入している必要があります。
- ●サービス提供は、一定の予告期間を経て終了する場合があります。
- ●本ソフトの〈Xbox Live〉をプレイするには、最新の利用規約にご同意いただくことが必要です。
- ●以上の情報は2006年10月現在の情報です。最新の情報・詳細・各種告知については、オフィシャルサイト（http://phantasystaruniverse.jp/）をご確認ください。

〈Xbox Live〉でのマナー

- ●キャラクター名などの設定は〈Xbox Live〉でプレイするすべてのプレイヤーが見る可能性があります。他のプレイヤーが不快に感じる設定は避けるようにしましょう。
- ●チャットやシンプルメールは、プレイヤー同士が楽しく会話するための文字によるコミュニケーションです。現実の日常会話では問題の無い言葉でも、文字で読むことにより悪意に感じられる場合があります。また、パーティー時やマイルーム内で、ボイスチャットによるコミュニケーションができます。より一層身近に会話が楽しめる反面、発言には注意が必要です。いずれのコミュニケーション方法でも、不愉快な思いをしないよう寛大な姿勢で、お互いに相手の気持ちを察しながら会話するようにしましょう。
- ●〈Xbox Live〉では多くのプレイヤーが会話を見ています。住所や電話番号などの個人情報を漏らさないようにしましょう。また、公序良俗に反したり、法律に触れるような発言をしないようにしましょう。
- ●〈Xbox Live〉では、他のプレイヤーと協力して同時にプレイを楽しむ内容が多くあります。理由もなく Xbox 360 本体の電源を切ったり回線切断などはせず、他のプレイヤーに迷惑を掛けないようにしましょう。

※禁止事項など詳しくは最新の利用規約（オフィシャルサイトでご確認いただけます）をご覧ください。

Xbox Live のセッティング

Xbox Live について

Xbox Live は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。

Xbox Live では、自分の名刺代わりになるゲーマーカードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。

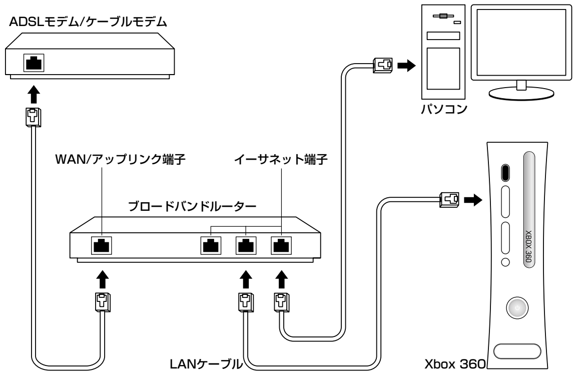
さらに、Xbox Live マーケットプレースを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

＊各ゲームにより対応機能は異なります。

Xbox Live を利用するために

Xbox Live を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox Live サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox Live サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください。



保護者による設定

保護者の方は、児童や青少年がプレイできるゲームや Xbox Live の各機能・サービスのご利用および制限についてCERO年齢区分などに基づき簡単に設定することができます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および

http://www.xbox.com/jp/familysettings/をご覧ください。

プレイ開始までの準備

以下の流れで〈Xbox Live〉を始めます。

❶ Xbox Live のメンバーシップに加入

Xbox Live にサインアップし、メンバーシップのうちシルバーメンバーシップ（無料）、またはゴールドメンバーシップ（有料）に加入する必要があります。申し込み方法についてくわしくは Xbox ダッシュボードの Xbox Live をご覧ください。すでに上記の手続きを済ませている方は、新たに申し込む必要はありません。

❷ ガーディアンズライセンスの購入

ガーディアンズライセンスは、以下の流れで購入することができます。

Xbox ダッシュボード画面を開く



Xbox 360 本体を起動して Xbox ダッシュボード画面を表示させてから、Xbox Live にサインインしてください。ゲームプレイ中の場合は Xbox ガイドボタンを押してブレードを開き、Yボタンを押すと Xbox ダッシュボード画面に進むことができます。

Xbox Liveの「マーケットプレース」を選択



Xbox Live の「マーケットプレース」を選択し、さらに「ゲーム」カテゴリに進んでください。

「PHANTASY STAR UNIVERSE」を選択

リストが表示されるので、「すべて：ゲーム ダウンロード」の中にある「PHANTASY STAR UNIVERSE」を選択してください。ガーディアンズライセンスの購入を行うコンテンツが表示されます。

ガーディアンズライセンスを購入

購入は、クレジットカードによる決済方法（自動継続）で行います。購入方法について詳しくは Xbox マーケットプレース内の説明、またはhttp://www.xbox.com/jp/support/をご確認ください。

ガーディアンズライセンスについて

ガーディアンズライセンスは以下の形式で購入することができます。今後、購入単位や種類が変更・追加される可能性がありますので、あらかじめご了承ください。

●ファンタシースターユニバース ガーディアンズライセンス
自動継続／月額1,050円（税込）

※自分のガーディアンズライセンスの状況は、ゲーマープロフィールの「アカウントの管理」で確認できます。

※自動継続を終了するには、Xbox Live マーケットプレースで退会処理が必要になります。

※ガーディアンズライセンスの自動継続終了から3ヶ月間、新たにガーディアンズライセンスを購入せず継続手続きを行わなかった場合、キャラクターデータが削除される場合がありますのであらかじめご了承ください。

❸ ゲームを始める



本ソフトを Xbox 360 本体にセットすると、ゲームが起動します。すでに本ソフトのディスクがセットされている状態でXbox ダッシュボード画面が表示されている場合は、「ゲームを始める」を選択してください。タイトル画面が表示されたら、STARTボタンを押して〈Xbox Live〉を選択します。

アップデートのチェック

必要に応じてアップデートが行われます。アップデートには時間が掛かる場合がありますので、あらかじめご了承ください。アップデートが完了すると、本ソフトを再起動しタイトル画面に戻ります。タイトル画面から再度〈Xbox Live〉を選択してください。

サービス利用期間のチェック

ガーディアンズライセンスのサービス利用期間が過ぎている場合はメッセージが表示されます。続けて〈Xbox Live〉のプレイを希望される場合は、Xbox Live マーケットプレースでガーディアンズライセンスを購入してください。サービス利用期間内の場合、キャラクター選択画面に進みます。

❹ キャラクタークリエイト・プレイ開始

初めて〈Xbox Live〉をプレイする場合は、キャラクター選択画面であなたの分身となるオリジナルキャラクターを作成します。キャラクター作成後、〈Xbox Live〉内でのあなたの“家”となるマイルームから、〈Xbox Live〉は始まります。

キャラクター選択画面



4人分のキャラクター選択欄が表示されます。最初はすべて空欄になっているので、好きな欄を選択して「新規作成」に進んでください。以降継続してプレイする場合、この画面で使用するキャラクターを選択します。また、作成済みキャラクターを選択して「新規作成」を選ぶと、作成済みキャラクターを削除して新たにキャラクターを作成できます※。

※一度キャラクターを削除すると、そのキャラクターのデータは完全に失われますのでご注意ください。

キャラクタークリエイトの方法



種族・性別・顔・体格・服装・声・名前等を設定できます。方向パッド⬆⬇で項目選択、方向パッド⬅➡で項目設定を行い、設定が完了したら「次の設定へ」を選択して次の画面に進んでください。右スティック⬆⬇でキャラクターのズームイン／アウト（種族・性別の設定時を除く）、右スティック⬅➡で左右回転ができます。

種族・性別の設定

4つの種族、2つの性別を選択します。

顔・体格の設定

顔の各パーツやボディスーツ、肌の色やプロポーションなどを設定します。項目によっては左スティックで形や色を細かく設定できます。

服装・声の設定

服装や声を設定します。声は簡単なかけ声などで発生されるものです。「ボイスタイプ」は声の種類、「ボイスピッチ」は声の高さの設定を行い、共にYボタンで再生することができます。

名前の設定

キャラクターの名前を設定します。名前は全角12文字／半角最大30文字まで入力できます。

設定の確認

すべての設定を確認します。設定した内容でよろしければ「設定完了」を選びAボタンで設定を完了してください。

〈Xbox Live〉での操作

〈Xbox Live〉での各種操作は一部を除きストーリーモードと同じです。

Xbox 360 コントローラー



方向パッド⬅➡	メニューでのカーソル移動、メニューでのページ送り
方向パッド➡	**チャットショートカット表示**（→P.58～59）、メニューでのカーソル移動
方向パッド⬅	**チャットショートカットのキャンセル**（→P.58～59）、メニューでのカーソル移動
左スティック	キャラクターの移動
右スティック	追尾カメラ／自己視点カメラの操作
STARTボタン	メインメニューの表示／非表示、ムービースキップ
BACKボタン	**ソフトウェアキーボードの表示**（→P.59）
Aボタン	メニューでの決定、キャラクターとの会話、調べる、アイテムを拾う **ロックオンメニューの表示**（→P.54）
Bボタン	メニューでのキャンセル、アクションパレットの呼び出し
Yボタン	打撃武器のスキル、法撃武器のテクニック（射撃武器では使用しない）
Xボタン	通常攻撃（打撃・射撃）、バレット（射撃）、テクニック（法撃） **ロビアクメニューの表示**（→P.61）
LBボタン	視界を正面に修正、押しながら移動でステップ、敵をロックオン ウィンドウのページ切り替え
RBボタン	片手武器の切り替え、法撃系武器でのテクニック切り替え ウィンドウのページ切り替え
左トリガー	**確認アイコンに対するショートカット**（→P.49）、ウィンドウのページ切り替え
右トリガー	**チャット方法・チャットログ表示の切り替え**、ウィンドウのページ切り替え
左スティックボタン	**キャラクター情報表示の切り替え**（→P.49）
右スティックボタン	追尾カメラ／自己視点カメラの切り替え

※**太字**部分は〈Xbox Live〉で新たに加わる操作です。

フレンド招待機能について

Xbox Live の機能を利用してフレンド登録している他のプレイヤーを招待することができます。登録済みのフレンドが本ソフトをプレイできる場合や、本ソフトの〈Xbox Live〉で出会ったプレイヤーを新たにフレンド登録した場合など、いっしょにプレイしたいフレンドを招待しましょう。

フレンドを選ぶ



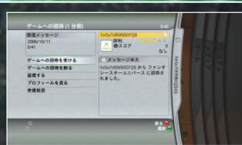
〈Xbox Live〉プレイ中にフレンドを招待できるのは、マイルーム（→P.48、50）にいるときだけです。 Xbox ガイドボタンのメニューで「フレンド」を選び、リストから招待したいフレンドを選択してください。

ゲームへ招待する



選択したフレンドのゲーマー プロフィールが表示されます。項目のうち「ゲームへ招待する」を選ぶと、フレンドに招待メッセージを送ることができます。

ゲームへの招待を受ける



招待を受けたフレンドは、Xbox ガイドボタンのメニューや Xbox ダッシュボードのメニューで「メッセージ」を選ぶと、招待メッセージを確認できます。ここで「ゲームの招待を受ける」を選ぶと、現在プレイしているゲームが中断されますので、その後の指示に従って本ソフトを Xbox 360 本体にセットしてください。
本ソフトのセットが完了致しますと本ソフトの〈Xbox Live〉を開始した状態になり、キャラクター選択画面（P.45❹の状態）まで自動的に進みます。

フレンドが本ソフトの〈Xbox Live〉にやってきたら、シンプルメール（→P.53）やマイルームの訪問（→P.50）、Xbox Live のプライベートチャット・メッセージ送信などを利用して連絡を取り、ユニバース（→P.48）を決めて合流するとよいでしょう。

〈Xbox Live〉の構造

〈Xbox Live〉の世界観や構造は、基本的にストーリーモードと変わりません。マイルームが文字どおりあなたの拠点となる部屋になり、ガーディアンズ・コロニーや3つの惑星間を移動できます。また、ログイン時には自動でプレイするユニバース（＝サーバー）を割り振られますが、ゲーム内で自由にユニバース間を移動できます。

〈Xbox Live〉開始時

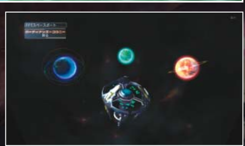


新規に作成されたキャラクターで〈Xbox Live〉を開始すると、マイルームからゲームがスタートします。2回目以降は、前回最後にいたロビーから再開するかを選択することができます。

※初めて〈Xbox Live〉を開始した際は、チュートリアルをプレイするか選択できます。

※マイルームでログアウトした後の再開、または前回最後にいたロビーから再開しない場合は、ガーディアンズ・コロニー1F（セントラル・テーブル）から再開されます。

ガーディアンズ・コロニー／惑星間の移動



マイルームから、PPTスペースポートを経てガーディアンズ・コロニー1F「セントラル・テーブル」に出ることができます。ガーディアンズ・コロニーや惑星間はストーリーモードと同様に移動でき、一度行ったことのある惑星などにはPPTスペースポート経由でマイルームから直接移動することもできます。

ユニバース間の移動



マップ中に設置されているユニバース間移動装置（右画面参照）を調べることで、マイルームやユニバースを選択し移動することができます。
なお、他のユニバース間やマイルームに移動すると、以下の影響があるのでご注意ください。

- 所属しているパーティーからの脱退
- 受託中のミッションの放棄
- 「招待の受信拒否設定（→P.52）」が「招待を受信する」になる
- パーティー設定（→P.52、パーティー名・パーティーコメントなど）の初期化
- 着信したがまだ受信していない状態の「パートナーカード」「パーティー招待」「アイテム交換」の消滅（シンプルメールは移動後も受信可能）

〈Xbox Live〉のプレイ画面

〈Xbox Live〉のプレイ画面は、一部〈Xbox Live〉特有の表示がある他は、ストーリーモードと同じものになります。

チャット表示
自分や他のプレイヤーが入力したチャットを表示します。

キャラクター情報表示
キャラクター頭上に名前などの情報を表示します（下記参照）。

ターゲット表示
他のプレイヤーの名前が表示されている時にAボタンを押すと、ロックオンメニューが開きます（→P.54）。



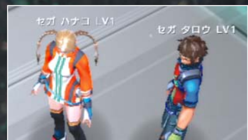
簡易ステータス表示
一番下に自分のキャラクター名／レベル／HP／経験値バー／ブラストゲージ・SUVウェポンゲージ※、その上にはパーティーメンバーのキャラクター名／レベル／HPが表示されます。
また、簡易ステータスの下の小さいアイコンは、ボイスチャットON／OFFの切り替え状態を表します。チャットに関してはP.57をご覧ください。

確認アイコン
シンプルメール受信・パートナーカード受信・パーティー招待の受信・アイテム交換申し込みの受信時・クエストボード確認時などに表示されます。左トリガーでアイコン選択モードに移行し、方向パッドでアイコンを選びAボタンで決定すると、アイコンに対するショートカットができます。

ユニバースナンバー表示
現在自分がプレイしているユニバースの番号を表示します（マイルーム・フィールドをのぞく）。

※種族がビーストやキャストの場合、一定レベル以上になると特殊な攻撃が可能になります。変身して発動するビーストの「ナノブラスト」、特殊な武器を転送して使用するキャストの「SUVウェポン」があります。

キャラクター情報表示



〈Xbox Live〉では、キャラクターの頭上にテキストでキャラクター情報が表示されます。表示内容は、左スティックボタンを押すと「キャラクター名／キャラクター名&レベル／アカウントNo.／表示なし」で切り替えられます。
また、テキストの横に星霊運アイコンが表示されることがあります。星霊運は、その光り方次第で何かしらのご加護があると言われ、光が強いほど効果が高くなります。なお、パーティー所属時はパーティーアイコンが表示されます。

※アカウントNo.は、ゲーム内でプレイヤーを特定するために使用するIDです。キャラクターごとではなく、ログインしているアカウント（ゲーマータグ）に対しての番号になります。

マイルーム

〈Xbox Live〉のマイルームでは、自分が入手・合成したアイテムを販売できるショップ機能が追加され、他のプレイヤーのマイルームを訪ねたり、ショップのアイテムを購入することができます。

パートナーマシナリー



パートナーマシナリーに初めて話しかけると、名前を付けることができます。ストーリーモードと同じく、アイテムを預ける・合成する・与える・冒険に同行させることができるほかに、チュートリアルの案内や預けているアイテムに値段を付けて販売する「ショップ」機能があります。

●倉庫を使う
アイテムやメセタを預けることができます。

●Pマシナリー機能
パートナーマシナリーのいろいろな機能を利用します。話す・アイテムを与える・アイテムを合成する・ステータスを見る・名前の変更などを選択できます。

●リフォームをする
「リフォームチケット」を利用することで、マイルームをリフォームできるようになります。リフォームチケットは、ガーディアンズ・コロニー2Fのショップ：ルームグッズなどで手に入れることができます。

●キャンセル
メニューから通常画面に戻ります。

ショップ

ショップとは？

自分が持っているアイテムを他のプレイヤーに販売できるショップを、マイルームにオープンできます。リフォームチケット「ショップオープン」でマイルームをリフォームしましょう。ショップをオープンすると、マイルームのとなりにショップ用の部屋が増設され、パートナーマシナリーもそこに移動します。

オープン準備

パートナーマシナリーにアイテムを渡して値段を設定しておくことで、他のプレイヤーが自分のマイルームを訪問した時にパートナーマシナリーがショップの役割を果たします。アイテムが売れて手に入ったメセタは、倉庫に保管されます。

マイルームの訪問

訪問するには？

他のプレイヤーのマイルームを訪問するには、ビジフォンの「ルームに行く」「ショップを探す」「最近行ったルーム」「足あとを見る」から訪問先を選びます。

訪問先でできること

訪問先のマイルームにいるパートナーマシナリーに話しかけてアイテムを購入したり、パートナーマシナリーのステータスやルームグッズを確認することができます。

ルームロック



他のプレイヤーのマイルーム訪問を制限するために、ルームロックを設定できます。出口右のルームロックをターゲットし、「ルームロックする」を選んでください。4ケタのパスワードを方向パッドで設定し、Aボタンで決定です。ルームロックを設定すると、パスワードを知っているプレイヤー以外はマイルームを訪問できなくなります。なお、同様の操作で「ルームロックを解除する」選べば、ルームロックを解除できます。

※ショップをオープンすると、ルームロックはショップ出口に移動します。

共有ボックス



このボックスにアイテムやメセタを入れておくと、自分が作成した他のキャラクターにアイテムを引き渡すことができます。

ビジフォン



マイルームにあるビジフォンには、以下の機能があります。

●情報を見る
イベントやシステムに関する最新情報を確認できます。

●ルームに行く
パートナーカードを使って、他のプレイヤーのルームを訪問します。

●ショップを探す
キャラクター名や広告文の内容で、ショップを検索できます。

●最近行ったルーム
最近訪問したマイルームを表示し、選択することで再び訪問することができます。

●足あとを見る
マイルームを訪ねてきたプレイヤー名を表示します。

●ヘルプ
プレイガイドや用語辞典を見ることができます。

●戻る
メニューから通常画面に戻ります。

ドレッシングルーム

マイルーム内のドレッシングルームで、服・パーツの着替えができます。なお、「ショップ：服」または「ショップ：パーツ」でも同様に着替えが可能です。

〈Xbox Live〉特有のメニュー

〈Xbox Live〉では、ヒューマン以外の種族でもプレイが可能になり、他のプレイヤーとパーティーを組む、メールやチャットでコミュニケーションをとるなど、〈Xbox Live〉特有の機能がメニューに追加されています。

メインメニュー「キャラクター情報」

種族がビーストやキャストの場合、一定レベル以上になると特殊な攻撃が可能になります。変身して発動するビーストの「ナノブラスト」、特殊な武器を転送して使用するキャストの「SUVウェポン」があります。

ステータス

「ナノブラスト」「SUVウェポン」が使用可能になると、ステータス表示内にその名称が表示されます。

メインメニュー「コミュニティー」

他プレイヤーとのコミュニケーションに関するメニュー項目です。

パーティー

パーティーの構成や条件設定などを行います。詳しくはP.55をご覧ください。



●パーティー結成
自分がパーティーに所属していないか、パーティーのリーダーの場合に選択できます。パートナーカード（→P.53）のリストが表示されるので、プレイヤーを選びパーティーに招待しましょう。相手が他のパーティーに所属している、〈Xbox Live〉に接続していない、勧誘を拒否している、別のユニバースにいる、マイルームにいる状態の場合は勧誘できません。

●招待の受信拒否設定
他プレイヤーからの招待を「招待を受信する／招待を受信拒否」から選択できます。

●パーティー脱退
現在所属しているパーティーから脱退します。

●リーダーの権限
自分がパーティーに所属していないか、パーティーのリーダーの場合に選択できます。「ミッション放棄」、「パーティー名編集」「パーティーコメント編集」（他のプレイヤーから検索された場合に表示されます）、「パーティーのパスワード（パーティーに参加するためのパスワードを設定できます）」、「リーダーの交代」、「メンバーの除外」が行えます。

●メンバーの所在
パーティーメンバーの所在を確認することができます。

●MYカードを渡す　●ゲーマーカードを表示　●能力や装備を見る　●ブラックリストに追加
パーティーのメンバーに対する操作です。詳しくはP.54の同項目をご覧ください。

シンプルメール

他のプレイヤーと短い文章のメールをやり取りできます。



●受信メール
受信したメールのリストを表示します。リストからメールを選択すると、そのメールに対する返信や削除ができます。また、返信時には引用（受信メールのテキスト内容を返信メールにコピー）の有無も選択できます。なお、メール受信時は画面下に手紙の形をしたアイコンが表示されます。

●メール作成
新規にメールを作成・送信します。「本文編集」でテキストを入力し、「宛先」で表示されるパートナーカードから送信先を選択します。宛先は複数設定が可能です。本文と宛先を作成すると、シンプルメールを送信できます。

パートナーカード

ストーリーモードにも登場する、自分のプロフィールやコメントを記載したカードです。パートナーカードを渡したり受け取ることにより、パーティー勧誘やシンプルメールのやり取りなど、さまざまなコミュニケーションを取りやすくなります。



●パートナーカード一覧
他のプレイヤーから受け取ったパートナーカードをリストで表示します。リストでは、プレイヤーがパーティーに所属しているか、〈Xbox Live〉に接続しているかなどを確認できます。
パートナーカードを選択すると、「ゲーマーカードを表示（→P.54）」「コメント追加（受け取ったパートナーカードに自分がコメントを追加しておく）」「ソート優先度（リストの表示優先度を数字で設定）」「カード削除」の項目が表示されます。

●MYカードを編集する
自分のパートナーカードにコメントを付けることができます。

ショートカット設定



チャットショートカットは、あらかじめテキストを設定しておくことで簡単にチャットを表示できる機能です。プレイ中に方向パッド➡で表示できます（→P.58～59）。F1～F12とチャット表示時の吹き出しに対応する入力欄が表示されるので、欄を選択しテキストを入力してください。

メインメニュー「システム」

「ブラックリスト」と、終了する際の「ログアウト」が追加されています。

ブラックリスト

特定のプレイヤーとのコミュニケーションを拒否したい場合に設定できます。パートナーカードやシンプルメールからプレイヤーを選び、ブラックリストに追加してください。ブラックリストに追加すると、その相手からのパーティー招待・MYカード送信・シンプルメール送信を受け付けず、チャットによる発言も聞こえなくなります。なお、リストからプレイヤーを削除して、通常のコミュニケーション状態に戻すこともできます。

※ブラックリストは、ボイスチャットによるコミュニケーションは制限しません。

ログアウト

〈Xbox Live〉を終了し、タイトル画面に戻ります。〈Xbox Live〉での進行データやキャラクターデータは随時サーバーに保存されますが、正しく終了しない場合、データが損なわれる場合があります。〈Xbox Live〉を終了する時は「ログアウト」を選択し、正しくゲームを終了してください。

ロックオンメニュー

他のプレイヤーをロックオンしてAボタンを入力すると、そのプレイヤーの情報を確認したり、直接コミュニケーションを取ることができます。



●パーティーに招待
相手がパーティーに所属していない場合に、相手と新たにパーティーを結成したり、自分のパーティーに相手を勧誘できます。

●シンプルメール送信
シンプルメールを相手に送信できます。

●MYカード送信
自分のパートナーカードを相手に渡すことができます。

●ゲーマーカードを表示
相手のゲーマープロフィールを表示します。ゲーマープロフィール上の Xbox Live 機能を利用することができます。

●アイテム交換
アイテムやメセタを相手と交換することができます。自分が渡す物を選び、相手から受け取る物を確認し、お互いの確認を経て交換を行います。

●能力や装備を見る
相手のステータス／武器／防具・ユニット／服・パーツ／フォトンアーツを見ることができます。

●ブラックリストに追加
相手をブラックリストに加える操作ができます。

パーティー

〈Xbox Live〉では、ロビーやフィールド上にいる他のプレイヤーとパーティーを組んで、さまざまなミッションに挑戦します。また、パーティーのメンバー同士は自動的にボイスチャットが可能になります（→P.57）。

リーダーとメンバー



パーティーは最大6人で構成できます。パーティーには必ずリーダーが存在し、パーティーのメンバーを勧誘したり、リーダーの権限でパーティーを管理します。また、ミッションを受託する場合は、リーダーが選択・決定します。
なお、最初にパーティー結成を行ったプレイヤーがリーダーとなりますが、リーダーは交代することもできます。

パーティーの組み方

パーティーを組むには3つの方法があります。なお、マイルーム内ではパーティー結成を行うことはできません。

●メインメニュー「コミュニティー」内「パーティー」の「パーティー結成」
自分がリーダーとなって、パートナーカードからプレイヤーを選び勧誘します（→P.52）。

●ロックオンメニュー「パーティーに招待」
そばにいるプレイヤーをロックオンして、自分のパーティーに勧誘します（→P.54）。

●ミッションを受けるカウンターで他のパーティーに参加
ミッションカウンターなどのミッションを受けるカウンターで、すでにミッションをスタートしているパーティーに途中から参加することができます（→P.56）。

パーティーの構成

リーダー・メンバーは自らパーティーを脱退できます。そして、リーダーはパーティーにとって迷惑行為を行うメンバーを除外する権限を持っています（→P.52）。また、パーティーのメンバーがサーバーを移動すると、そのメンバーはパーティーを脱退してしまうのでご注意ください。

ミッション

ミッションにはストーリーミッションとフリーミッションがあります。ストーリーミッションは主にガーディアンズ支部、フリーミッションはミッションカウンターからスタートします。

ミッションのスタート



ミッションをスタートするカウンターでは、パーティーのリーダーがミッションを選択・変更・決定し、パーティー設定も変更できます。また、すでにミッションをスタートしているパーティーを選んで途中参加することもできます。
ミッションによって、途中からメンバーが参加できる場合と、メンバー全員がそろってスタートしなければならない場合があります。

ミッションの特徴

チェックポイント



ミッションの途中にはチェックポイントが存在し、パーティーメンバーが触れると白く点灯します。一度触れると、そのチェックポイントからすでに触れている他のチェックポイントに移動できるようになります。

中継ターミナル



ミッションによっては、途中で小休止できる中継ターミナルに到着します。ここにはモンスターは出現しないので、パーティーメンバーとの会話や装備の確認などを行えます。また、中継ターミナルにもミッションカウンターがあります。

侵食の種類と浄化方法

〈Xbox Live〉では、ストーリーモードで登場した以外の新たな種類の侵食が登場します。浄化にも新たな対侵食用ガーディアンズ装備が必要となります。〈Xbox Live〉のプレイを進めて装備を入手し、浄化方法を見つけ出しましょう。

チャット・ロビーアクション

チャットでの会話やロビーアクションと呼ばれる特殊なキャラクターアクションコマンドを利用して、他のプレイヤーとコミュニケーションを取ることができます。

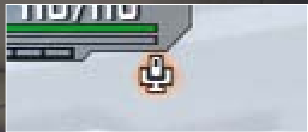
チャットの種類

チャットには、Xbox 360 ヘッドセットを利用したボイスチャットと、テキストチャットの「パブリックチャット（発言が他プレイヤーに聞こえる）」「パーティーチャット（発言がパーティーメンバーのみに聞こえる）」があります。

ボイスチャット



他のプレイヤーとパーティーを組んだ場合や、同じマイルーム内に他のプレイヤーといっしょにいる場合、自動的に相手とのボイスチャットが可能になります。簡易ステータス表示の下には、Xbox 360 ヘッドセットの接続状態を示すアイコンが表示されています。
なお、〈Xbox Live〉では Xbox Live のプライベートチャット内「ゲーム チャンネル」を使用しています。他のチャンネルを利用したプライベートチャットと同時にボイスチャットを行うことはできません。

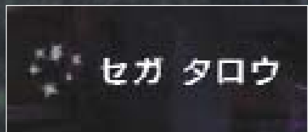


Xbox 360 コントローラーに Xbox 360 ヘッドセットが接続されていて、ボイスチャットが可能な状態。

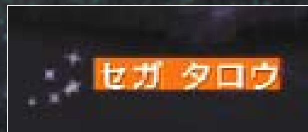


Xbox 360 コントローラーに Xbox 360 ヘッドセットが接続されておらず、ボイスチャットが不可能な状態。

また、ボイスチャットで発言中のキャラクターは、頭上のキャラクター情報表示がオレンジ色で表示されます。



ボイスチャットで発言していない状態



ボイスチャットで発言している状態

テキストチャット

テキストチャットには「パブリックチャット（発言が他プレイヤーに聞こえる）」「パーティーチャット（発言がパーティーメンバーのみに聞こえる）」があり、操作で切り替えることができます。また、テキストチャットの入力は、Xbox 360 コントローラーでソフトウェアキーボードを使用する方法と、USB対応キーボードを使用する方法があります。

テキストチャットモードの切り替え



通常のテキストチャット表示は、シティ内はパブリックチャット、フィールド内はパーティーチャットに設定されています（フィールド内はパーティーチャットのみ）。シティ内でテキストチャットモードを切り替えたい場合は、右トリガーで「パブリックチャット／パーティーチャット」で切り替えてください。

Xbox 360 コントローラーで入力

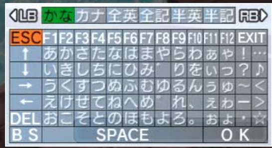


BACKボタンでソフトウェアキーボードを表示し、Xbox 360 コントローラーのみでテキストを入力できます。テキスト入力方法自体は「ソフトウェアキーボード」を参照してください（→P.59）。「OK」で入力を確定し、さらに「OK」を選ぶとチャットが表示されます。

入力確定後に右トリガーを押しながらA・Yボタンで「OK」を選ぶとカットインを表示します。方向パッド⬅➡で表情、方向パッド⬆⬇でカメラ位置を選び、Aボタンで確定するとカットインでチャットを表示できます。同様に、左トリガー、左スティックボタンを押しながらで「びっくり吹き出し」「雲形吹き出し」でチャットを表示できます。

また、方向パッド➡でチャットショートカットを表示し、方向パッド⬆⬇で選択、方向パッド➡で決定すると、ショートカット設定（→P.53）で設定したチャットを表示できます。チャットショートカットは方向パッド⬅でキャンセルできます。

ソフトウェアキーボード



以下の操作方法で文字を入力できます。なお、「キーボードカーソル」はソフトウェアキーボード上にオレンジで表示されるカーソル、「入力カーソル」は文字を入力する欄に表示される白いカーソルのことです。

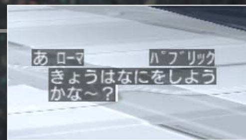
〈Xbox 360 コントローラーでの操作〉

方向パッド	キーボードカーソルの移動
Aボタン	キーボードカーソル選択中の文字／コマンドの入力
Bボタン	入力カーソルの前の文字を1文字消去／変換をキャンセル ソフトウェアキーボードの非表示（文字未入力状態のみ）
Yボタン	入力した文字の決定／変換の確定／入力内容を決定して入力欄選択に戻る
Xボタン	空白を入力／入力した文字を変換／変換後に次候補を表示
LB・RBボタン	文字種の選択
左トリガー	USB対応キーボードの「Shift」に相当（→P.60）
右トリガー	USB対応キーボードの「Tab」に相当（カットインのみ）
左スティックボタン	USB対応キーボードの「Ctrl」に相当（雲形吹き出しのみ）
右スティックボタン	USB対応キーボードの「Alt」に相当（→P.60）

〈ソフトウェアキーボード上でのコマンド操作〉

ESC	入力・変換の中止
↑	入力カーソルを行頭に移動／変換候補の表示・選択
↓	入力カーソルを行末に移動／変換候補の表示・選択
←	入力カーソルを前に移動／変換範囲の移動
→	入力カーソルを後ろに移動／変換範囲の移動
DEL	入力カーソルの直後の文字を削除
BS	入力カーソルの直前の文字を削除
SPACE	空白を入力／入力した文字を変換／変換後に次候補を表示
F6	入力した文字・変換範囲をひらがなに変換
F7	入力した文字・変換範囲をカタカナに変換
F8	入力した文字・変換範囲を半角に変換
F9	入力した文字・変換範囲を全角英数字に変換
F10	入力した文字・変換範囲を半角英数字に変換
OK	入力した文字の決定／変換の確定／入力内容を決定して入力欄選択に戻る
EXIT	入力欄選択に戻る

USB対応キーボードで入力



テキスト入力をしてからEnterキーで確定すると、チャットが表示されます。

入力確定時にTab＋Enterキーでカットインを表示できます（以降の操作はXbox 360 コントローラーで行います→P.58）。同様に、Shift＋Enterキー、Ctrl＋Enterキーで入力を確定すると「びっくり吹き出し」「雲形吹き出し」でチャットを表示できます。

USB対応キーボード

以下の操作方法でUSB対応キーボードを利用したチャット入力ができます。



半角/全角	ひらがな／英数入力を切り替え
Caps Lock/英数	英数入力に切り替え
カタカナ/ひらがな	ひらがな入力に切り替え
Shift+Caps Lock/英数	英数の大文字／小文字入力切り替え
Shift+カタカナ/ひらがな	カタカナ入力に切り替え
Alt+カタカナ/ひらがな	ローマ字／かな入力を切り替え
Home	入力カーソルを行頭に移動
End	入力カーソルを行末に移動
Back Space	入力カーソルの直前の文字を削除
Delete	入力カーソルの直後の文字を削除
Ctrl+Delete	入力カーソルの位置から後ろの文字を全て削除
Space	空白を入力／入力した文字を変換／変換後に次候補を表示
変換	入力した文字を変換／変換後に次候補を表示
Shift+変換	変換後に前候補を表示
F7	入力した文字･変換範囲をカタカナに変換
F8	入力した文字･変換範囲をひらがなに変換
F9	入力した文字･変換範囲を全角英数字に変換
F10	入力した文字･変換範囲を半角英数字に変換
↑	入力カーソルを行頭に移動／以前の発言を表示
↓	入力カーソルを行末に移動／以前の発言を表示
←	入力カーソルを前に移動／変換範囲の移動
→	入力カーソルを後に移動／変換範囲の移動
Shift+→	変換範囲を伸ばす
Shift+←	変換範囲を縮める
Esc	入力･変換の中止／ソフトウェアキーボードの非表示（文字未入力状態のみ）
Enter	入力した文字の決定／変換の確定／入力内容を決定して入力欄選択に戻る
Alt+Enter	改行
Tab+Enter	（チャット入力後確定時に入力して）カットインの表示
Shift+Enter	（チャット入力後確定時に入力して）びっくり吹き出しの表示
Ctrl+Enter	（チャット入力後確定時に入力して）雲形吹き出しの表示

●日本語変換はオムロンソフトウェア（株）のモバイルWnnV2を使用しています。

ロビーアクション



自分のキャラクターに特殊なアクションをさせることができます。ただしフィールド内では、武器を持たない状態で一部のロビーアクションのみ出すことができます。

ロビーアクションの出し方

Xボタンを押すと、ロビアクメニューを表示できます。方向パッドでアクションを選びAボタンで決定すると、アクションを実行します。ロビアクメニューは、Bボタンでキャンセルできます。なお、ロビーアクションの種類やモーションは、性別によって一部異なります（下表の**太字**は異なる種類のアクション）。

〈男性のロビーアクション〉

地面に座る	疑問	チームポーズ レフト	イベントポーズ 4
挨拶	キス	チームポーズ センター	イベントポーズ 5
手を振る	地団駄	チームポーズ ライト	セクシーポーズ
喜ぶ	あざける	イベントポーズ 1	SUVウェポンポーズ
バンザイ	泣く	イベントポーズ 2	お笑い
土下座	退屈	イベントポーズ 3	笑う
握手	落胆	ひっかく	**投げる**
振り返る	**パンチ**	ナノブラスト	転回
会話	怒る	飛び跳ねる	回転
肯定	驚く	蹴る	舞う
否定	倒れる	警戒	ダンス 1
照れる	挑発	おじぎ	ダンス 2

〈女性のロビーアクション〉

地面に座る	疑問	チームポーズ レフト	イベントポーズ 4
挨拶	キス	チームポーズ センター	イベントポーズ 5
手を振る	地団駄	チームポーズ ライト	セクシーポーズ
喜ぶ	あざける	イベントポーズ 1	SUVウェポンポーズ
拍手	泣く	イベントポーズ 2	お笑い
謝る	退屈	イベントポーズ 3	笑う
指差し	落胆	ひっかく	**拾う**
呼ぶ	**ビンタ**	ナノブラスト	転回
会話	怒る	飛び跳ねる	回転
肯定	驚く	蹴る	舞う
否定	倒れる	警戒	ダンス 1
照れる	挑発	おじぎ	ダンス 2

掲載している説明や操作方法は2006年10月現在のものです。今後のアップデートで仕様が変更される可能性があります。最新情報はオフィシャルサイト（http://phantasystaruniverse.jp）にてご確認ください。